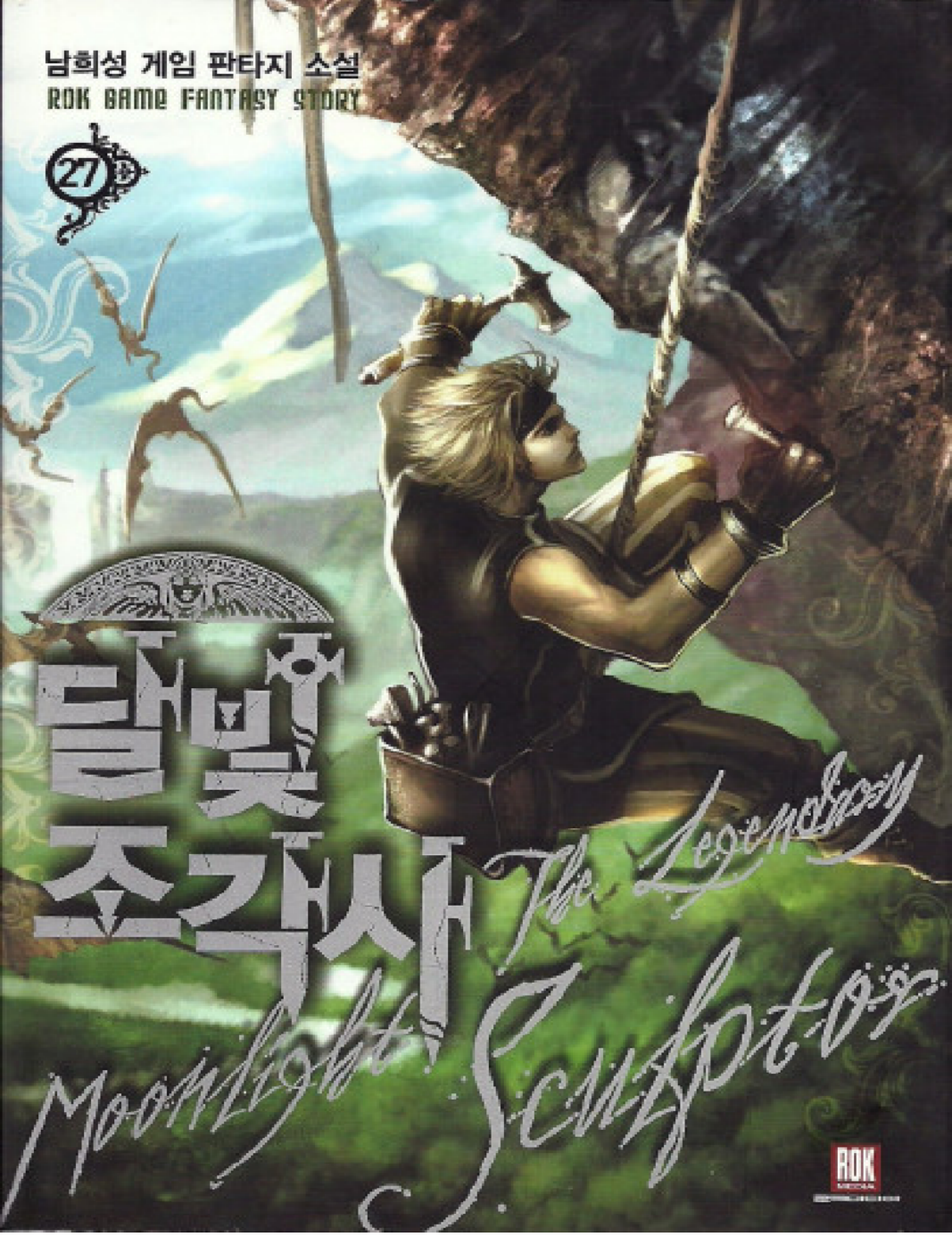
남희성 게임 판타지 소설
ROK GAME FANTASY STORY

27



달빛 조각사

The Legendary Moonlight Sculptor

ROK

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

The Legendary Moonlight Sculptor Книга о виртуальной реальности. Жизнь главного героя Хэна очень, мягко говоря, не ахти. Родители погибли в детстве, оставив его и младшую сестренку на попечение бабушки. Плюс растущий долг и вечно преследующие ростовщики. Хэн очень хочет, чтобы жизнь его Ха Ян (младшая сестра)сложилась по-другому, чтобы она поступила в хороший университет, а бабушка наконец смогла полечиться в больнице. Поэтому еще с раннего возраста он упорно работал, в результате чего сменил множество работ. А единственной отрадой в его жизни была компьютерная игра "Земля Магии". Раскачав до предела персонажа, он продал его за немыслимую сумму и пропорционально полученной сумме погасил долг (3 миллиона). Теперь же, снова оставшись ни с чем, Хэн решает начать играть в довольно известную игру с погружением - Королевскую Дорогу. Конечно, единственной целью было подзаработать, но у судьбы свои планы на его счет.

- Том 56
  - Глава 1.1. На всё воля императора
  - Глава 1.2. На всё воля императора
  - Глава 2.1. Король Демонов
  - Глава 2.2. Король Демонов
  - Глава 2.3. Король Демонов
  - Глава 2.4. Король Демонов
  - Глава 3.1. Легендарный Артефакт
  - Глава 3.2. Легендарный Артефакт
  - Глава 3.3. Легендарный Артефакт
  - Глава 4.1. Подземелье Арголдии
  - Глава 4.2. Подземелье Арголдии
  - Глава 4.3. Подземелье Арголдии
  - Глава 5.1. Решение касательно континента
  - Глава 5.2. Решение касательно континента
  - Глава 5.3. Решение касательно континента
  - Глава 6.1. Схема Виида
  - Глава 6.2. Схема Виида
  - Глава 6.3. Схема Виида
  - Глава 6.4. Схема Виида
  - Глава 7.1. Строительная площадка
  - Глава 7.2. Строительная площадка
  - Глава 7.3. Строительная площадка
  - Глава 8.1. Конец задания

- Глава 8.2. Конец задания
- Глава 8.3 Конец задания (часть 1)
- Глава 8.3 Конец задания (часть 2)

Том 56

Глава 1.1. На всё воля императора

Собрание лордов Империи Арпен было в самом разгаре.

Присутствующие внимательно выслушали речь Гарольда, поразившись тому, что он осмелился так открыто критиковать императора.

«Виид очень популярен и высоко ценится публикой. Следовательно, мы не можем давить на него так, как это сделали в отношении Гильдии Гермес».

«Слова Гарольда звучат правдоподобно, но на самом деле это чепуха. Мы были назначены лордами уже после того, как появился Кэйберн. Только полный кретин не понимал, чем всё могло обернуться. По сути, мы страдаем не из-за Виида, а из-за чёрного дракона и монстров. Но… интересно, как Виид ответит на подобные претензии?»

«Вне зависимости от решения Виида, он потеряет больше, чем получит».

Собрание транслировалось в прямом эфире, а потому ситуация складывалась для обороняющегося Виида далеко не самым лучшим образом.

Если он разозлится, это негативно скажется на его репутации, а если отступит, то потеряет часть влияния.

«Непрерывная критика может загнать в угол даже невинного человека. Вот что такое политика».

Будучи выходцем из богатой семьи, Гарольд любил использовать свой подвешенный язык даже в мире финансов. Ему нравилось манипулировать толпой, и он стремился взять под контроль собрание, повысив тем самым свою репутацию среди игроков Королевской Дороги.

Тем временем Виид продолжал безучастно смотреть перед собой, что лорды нашли весьма странным.

«Он что, не знает, как отреагировать?»

«Он должен хотя бы разозлиться…»

«Всё-таки мы были правы. Во всём, что касается политических процессов, Виид – профан».

***

Странник едва не дрожал от беспокойства. Принимая участие в собрании лордов, проходившем во Дворце Земли, он смотрел на молчащего Виида, столкнувшегося с противостоящими ему лордами.

И пока император молчал, к Гарольду присоединилось ещё несколько лордов.

– Господин Виид, Вам следовало бы уделять больше

внимания общественной безопасности.

– Кажется, Вы проводите слишком много времени на севере и, наверное, просто не знаете, как сильно на Центральном Континенте свирепствуют монстры.

– Логово Кэйберна. Сокровища, которые Вы украли оттуда. Как насчёт того, чтобы раздать их часть нам? Это стало бы минимальной компенсацией за полученный ущерб.

С каждой произнесённой фразой атмосфера становилась всё более и более неловкой. Впрочем, некоторые люди предпочитали держаться в стороне от подобных обсуждений.

«Вот же идиоты. Они хоть понимают, на кого наезжают? Лучше уж пойти штурмовать замки Гильдии Гермес голыми руками, чем делать нечто подобное. Нет, лучше уж пойти в логово к Кэйберну и назвать его ящерицей».

Как-никак, в настоящее время Гильдия Гермес была ослаблена, а что касается дракона… всё закончится простой, одноразовой смертью. Но вот Виид был действующим и довольно могущественным правителем Империи Арпен.

Да, он принял вид справедливого и весьма доброжелательного искателя приключений, но в душе он был злодеем, чьи коварные и порочные уловки не знали границ.

Вот почему Странник мог лишь бросить многозначительный взгляд Карлизе, которая смотрела на Гарольда с отвисшей челюстью. И та моментально его поняла.

«В такие моменты лучше оставаться под одеялом».

«Эх… надо было притвориться заболевшим и не приезжать сюда».

Они даже не думали о том, чтобы поддержать этих глупых лордов-новичков, которые не ведали, что творили.

«Тем не менее, что произойдет, если Виид взорвется на таком официальном мероприятии? Конечно, мне представится возможность расширить своё влияние, но… почему мне не по себе?»

Примерно к такому же мнению пришли и другие главы престижных гильдий, которые в данный момент обменивались личными сообщениями.

Гюнтер: – Какой ужас…

Мишель: – Эти дураки просто не понимают Виида. Он совсем не боится публики. Он манипулирует людьми, будто это ничего не значит.

Шервуд: – Согласен. Они просто не знают истинной личности Виида и его способностей. Они полагают, что он стал правителем континента по чистой случайности. Они точно такие же кретины, которые ничего не знают, но всё равно оставляют свои дурацкие комментарии в интернете.

Странник: – Виид решительный и свирепый. Он полная противоположность тому, кто нанесёт ответный удар, после чего развернётся и уйдёт. Он нанесёт сотни ответных ударов.

Политики могли обещать что угодно, не принимая при этом на себя никакой ответственности в реальном мире. Однако в Королевской Дороге всё было иначе.

Странник: – Что бы ни случилось, мы должны поддержать Виида.

Карлиза: – Конечно. Я столько усилий приложила, чтобы поднять свою гильдию с колен. Виид не тот человек, который будет терпеть нападки этих тупых пираний.

Мишель: – Если только не пройдёт двадцать лет, и он не утратит мотивации. Они явно хотят смерти, пытаясь запугать зверя в самом расцвете сил.

Шервуд: – Лорд Замка Сислей собственными руками вырыл себе могилу…

Лидеры престижных гильдий верили, что Виид способен на всё. И единственное, чего они хотели – так это не попасть под перекрёстный огонь.

– Нам недостаточно просто защиты от монстров. Предоставь нам подкрепление или поделись сокровищами, которые ты вынес из логова.

– Из-за Кэйберна весь мир в опасности. Несправедливо, что один человек забирает всё, что принадлежит общему врагу.

– Вы продолжаете собирать налоги при том, что не можете защитить нас. Если так… предоставьте нам что-то взамен!

Виид знал, что однажды такой день наступит.

«Этот мир слишком суров, чтобы быть хорошим парнем. Я взял деньги в обмен на должности лордов, а потому эти люди сейчас здесь».

Новоиспеченных лордов ничто не связывало с Виидом. Итак, было неизбежно, что эти неблагодарные волки после порции доброй воли захотят ещё и руку ему отгрызть.

«Что ж, назначение лордов имело бы свои недостатки вне зависимости от того, какой путь я бы выбрал. Но если они захотят пойти прямо против меня, я сделаю всё возможное, чтобы растоптать их».

Новые лорды всё ещё являлись новичками и не имели никакого влияния на общественность. Виид лично назначил каждого из них, а потому без него их влияние… мягко говоря, оставляло желать лучшего.

«Чего я больше всего не люблю в этом мире – так это проезда за мой счёт».

***

Слушая жалобы лордов, Виид, в конце концов, тихо рассмеялся.

– Ху-ху-ху-ху.

Поначалу смех казался безобидным, но когда он достал нож для резьбы и брусок дерева, смех стал казаться каким-то угрожающим.

Скульптура, быстро обретавшая форму, напоминала собой Гарольда, а быстрые и точные движения ножа моментально привлекли внимание лордов.

– Это…

– Я такое только в интернете видел. Нет, вживую он ваяет ещё быстрее.

Виид занимался тем, что делал тысячи раз за время своей бытности скульптором.

Он легко сделал скульптуру, похожую на Гарольда. Затем Виид медленно обвёл взглядом окружающее пространство, поочерёдно заглядывая в глаза каждому из лордов.

Он искал тех, кому хватало смелости выдержать его взгляд.

«Таких несколько. Несколько человек, которые не остановятся на бесплатном проезде и скоро начнут красть прямиком из моего кармана…» – подумал он, после чего мягко произнёс:

– Мне известно, что в Империи Арпен возникло неравенство. Я делаю всё возможное, чтобы предотвратить дальнейшее буйство Кэйберна и монстров, но решение ещё не близко. Я понимаю, что вы разочарованы.

«Этот парень действительно глупый или притворяется? В политике нельзя отступать, даже если совершил ошибку. Такое ощущение, что он – обычная деревенщина, которую ничего не стоит свергнуть с его места…» – слушая извиняющегося Виида, задумался Гарольд.

Более того, он подумал, что Виид сделал его скульптуру в качестве извинения.

Даже дикий зверь становился домашним питомцем, если хозяин знал, как правильно его приручить и как правильно воспользоваться его острыми когтями и зубами.

«На самом деле, может быть, мне стоило быть немного мягче? Если я сейчас встану на его сторону и поддержу Империю Арпен… Возможно, это сделает меня вторым в империи. А уже потом, имея в наличии такие ресурсы…»

Но вот когда Гарольд пытался просчитать максимально выгодный сценарий… Виид поставил перед собой завершённую статуэтку и проговорил:

– Но, лорд Гарольд.

– Да?

– Говоря об этом, сколько Вы сделали, будучи лордом?

– Что Вы имеете в виду? – нахмурился Гарольд.

А уже в следующее мгновенье Виид молниеносно взмахнул ножом для резьбы и ударил им по скульптуре, напоминающей Гарольда.

Фьух!

Статуэтка какое-то время оставалась неподвижной, а затем медленно распалась на две части, от чего застыли не только присутствующие, но и сам воздух.

Его удар по скульптуре представлял собой очевидную демонстрацию жестокой и несгибаемой силы.

А затем Виид встал со своего места и вновь обвёл взглядом лордом. Правда, в отличие от предыдущего раза, теперь им было по-настоящему страшно.

– Конечно, управлять Империей Арпен нелегко. Особенно, когда война только закончилась, подвластных территорий стало больше, и появилась угроза дракона. Это настоящий кризис, а потому я не могу позволить себе роскошь держать лордов, которым нечем заняться, кроме как обвинять других.

– Обвинять? Всё, что я сделал, так это воспользовался правом лорда и высказал свою точку зрения.

Чтобы переломить ситуацию, Гарольд решил выставить себя жертвой, но Виид не обратил на его слова ни малейшего внимания.

– Свою точку зрения? Все вы знаете, что я делал до этого момента. Каждый день я бродил по континенту, уничтожая монстров и выполняя задания, чтобы остановить Кэйберна.

Конечно, он ещё и совершил ограбление века, но это следовало назвать одним из этапов усиления их обороны.

«Правда, я сделал всё это ради собственной выгоды, не прилагая особых усилий для защиты континента», – облизнул губы Виид, после чего продолжил:

– Тем временем вы игнорировали задания и охоту. Вы игнорировали помощь небольшим деревням, расположенным на замерзших землях севера, жители которых помогали основать Империю Арпен. Причина, по которой я завоевал Центральный Континент и назначил лордов, заключалась в том, что это была необходимая мера, дабы сделать Империю Арпен лучше. Я продал должности лордов за деньги. И многие из вас задаются вопросом, зачем?

– …

Слушая Виида, лорды молчали, как младенцы с сосками во ртах.

Именно Империя Арпен продала им вышеуказанные

должности, но те, кто их купил, также подверглись критике со стороны общественности.

– Вы думаете, я продал эти места вам, потому что у меня не хватало личных финансов? Это не так.

Лизь-лизь.

– В Империи Арпен было много заброшенных городов, которые вот-вот должны были захватить монстры. Было много трудностей, связанных с управлением континентом, а потому я и собрал со всех вас деньги. И эти же деньги были вложены обратно в империю. В её развитие. А теперь я спрашиваю у вас, господа. Почему я должен подвергаться какой-либо критике? Есть здесь кто-нибудь, кто действительно имеет право критиковать меня?

– …

Глава 1.2. На всё воля императора

В зале царила полная тишина. Лорды поняли, каким на самом деле было их положение.

Всё, чем они могли похвастаться, так это своей должностью. Настоящая власть, слава, причины и право управлять – всё это находилось в руках Виида.

Да, в мире существовали те, кто владел ресурсами, но не мог ими эффективно управлять. Однако Виид к их числу явно не относился.

Он мгновенно взял текущую ситуацию под свой контроль. Он был совершенным злом, которое могло беспощадно растоптать любого, кто бросил ему вызов.

– Как вам известно, я потратил всё своё состояние, накопленное ещё со времён Моры. Управляя Империей Арпен, я не положил себе в карман ни копейки, – сверкнув облизанными губами, добавил Виид. При этом он сделал такой вид, будто вот-вот задохнётся от горя.

«Я действительно практически ничего не заработал, так почему же я должен оправдываться перед ними?»

Если бы он и вправду хорошо заработал на продаже должностей, то с удовольствием действовал бы куда более благосклонно, но ситуация обстояла иначе.

– У каждого из присутствующих есть благородный долг – сделать Версальский Континент более счастливым местом. Миллионы игроков следят за нашими словами и действиями. Но по сравнению со мной, что Вы, господин Гарольд, сделали для континента? Что именно Вы сделали после того, как приобрели должность лорда?

Независимо от того, насколько велика была ошибка или насколько много за ним числилось проступков, этот человек, не стесняясь, указывал пальцем на ошибки соперника!

Возможно, в реальном мире за ним и числились определённые заслуги, но это не работало против того, кто обладал в Королевской Дороге как славой, так и властью.

– …

– Не молчите. Расскажите нам всем. Предлагаю подробно сравнить то, что мы с Вами сделали. А затем давайте посмотрим, кто сделал это лучше. Как-никак, здесь собрались не просто лорды. За нами наблюдают миллионы зрителей. Разве им не следует знать, чего добился один из высокопоставленных лордов?

– Я, я…

После того, как Гарольд стал лордом, он и вправду лишь

хвалился и отдавал приказы. Да, в рамках усиления обороны против монстров он решил усилить часть стен, но при этом потратил лишь небольшую часть городского дохода.

Что касается Виида – разница в усилиях, потраченном времени и деньгах была такой же, как между небом и землёй.

– Всем, включая господина Гарольда из Замка Сислей, я хочу сделать предложение. Если вам не нравится ваша должность, вы можете отказаться от неё. Взносы, которые вы вложили, будут возвращены, – несколько более спокойно проговорил Виид.

После окончания аукциона места лордов существенно подорожали, а потому Виид бы ничего не потерял, реши он переназначить того или иного лорда.

– …

И поэтому лицо Гарольда стало ярко-красным от стыда. Ему просто нечего было ответить.

Он пытался играть в политику, но Виид быстро перевернул всё с ног на голову, а самого Гарольда загнал в угол. Попытки Гарольда усилить своё положение потерпели полный крах, а словесная баталия с Виидом была проиграна, даже не успев начаться.

Если он продолжит противостоять ему, то в конечном итоге попросту лишится текущего статуса и будет изгнан.

«Добровольно отказаться от должности…? В таком случае я больше никогда не смогу стать лордом. Эх… почему никто не хочет заступиться за меня?» – задумался Гарольд, обведя взглядом окружение, однако… люди, которые всего несколько минут назад жаловались вместе с ним, теперь же отвернулись, будто не замечая его.

«Этот кретин вынул свой меч слишком рано. Он должен был получше узнать, с кем ему предстоит столкнуться».

«Виид не совершил ни одной решающей ошибки, а потому показывать ему зубы – самая настоящая глупость».

«Разговаривать с Виидом в таком тоне… Учитывая его популярность, общество заступится за него, даже если он будет неправ».

«Кто сказал, что Виид испугается прямой трансляции? Он тот, кто может выстроить позади себя целую толпу людей, а затем также дружно отправить её на гильотину».

Лорды быстро осознали, что деньги ещё означали власть. Кроме того, их уважали как лордов лишь на территории их собственных городов. Если же они будут противостоять Виниду, их попросту убьют и дело с концом.

Гарольд тоже прекрасно всё это понимал, а потому решил отступить:

– Нет. Кажется, всё это время я заблуждался. Я осознал свои ошибки. Я поразмышляю над собой и сделаю Замок Сислей лучшим местом.

Подобное отступление, по крайней мере, должно было избавить его от потери последней капли достоинства.

Его разум был полон мыслей о будущей мести, но пока что ему следовало действовать стратегически верно.

– Что ж, давайте продолжим конференцию, – кивнул Виид, после чего перешёл к теме ликвидации монстров и строительства дорог, соединяющих Северный и Центральный Континенты.

Слово держал Виид, и самые главные лорды, владеющие наибольшим количеством земель, беспрекословно следовали его воле, благодаря чему собрание проходило довольно быстро.

Империя Арпен приняла несколько статей в будущем бюджете, и вскоре собрание начало близиться к завершению. В этот самый момент Виид посмотрел на Гарольда и проговорил:

– Выслушав господина Гарольда, мне кое-что пришло в голову. Я собираюсь организовать инспекционную группу для наблюдения за управлением в нескольких городах, включая Замок Сислей.

– Что!?

– Я знаю, что многие города управляются не должным образом. Вот почему я хочу оценить объём существующих проблем и предложить соответствующую помощь.

То, что было замаскировано как помощь, на самом деле являлось прямым вмешательством!

– Что вы планируете сделать с моим городом!? – вскипел Гарольд.

В ответ Виид вытащил Меч Лоа и, положив его на стол, ответил:

– Если Вам это не нравится, покиньте свою должность.

– …

– Это делается для того, чтобы помочь лордам, которые всё ещё недостаточно опытны для управления городом. У хороших лордов проблем нет. Сейчас далеко не мирное время: из-за Кэйберна весь континент пребывает в опасности, а потому мы все должны смириться.

Гарольд был настолько недоволен, что начал даже задумываться об уходе. Но… это было слишком глупо. Тяжело было отказаться от власти, когда уже вкусил её и которой так долго хвастался перед всеми. Ну а что касается возмещения взноса – это его ничуть не беспокоило.

Тем временем Виид обвёл взглядом лордов и продолжил:

– Вы все обязаны сделать Версальский Континент лучшим

местом. Расписавшись в приёме земли и городов, вы дали клятву. Итак, пожалуйста, приложите все усилия, чтобы исполнить её. А если не можете – то просто уйдите.

И ни один лорд не выразил желания отказаться от своей должности.

***

Наблюдая за происходящим, лидеры престижных гильдий лишь покачали головами, словно и ожидали чего-то подобного.

– Ну, вот и обломали ему рога. Этот парень получил ровно то, что заслужил.

– Он недооценил Виида.

– Виид превратил жалобы Гарольда в акт обвинения других людей, а также подтвердил свою репутацию, перечислив заслуги. Причём всё это произошло одновременно.

– Он далеко не тот человек, против которого можно выступить, не имея соответствующей силы и влияния.

Странник, Карлиза, Мишель, Гюнтер и Шервуд. Они знали, что присутствующие здесь лорды ещё долго не смогут соперничать с Виидом. Вот и сейчас данный инцидент лишь подтвердил, что Виид – вовсе не какой-то тюфяк, молча переносящий все выпады в его сторону.

– Самое страшное, что может случиться – это его месть…

– Больше я никогда не расстанусь с охраной. Может, ему не понравился мой взгляд и через десять лет он решит расправиться со мной, – проговорила Карлиза.

– Ага, я тоже, – согласился Гюнтер.

А затем, когда лидеры попрощались и разошлись…

Мишель: – Слушай, Виид, тут такое дело… Карлиза и Гюнтер чего-то опасаются. В настоящее время они могут казаться послушными, но я уверен, что у них есть скрытые мотивы. Я буду следить за ними и сообщать о любых странных словах и действиях.

Карлиза: – Пожалуйста, не доверяй другим лордам. Только Гильдия Черного Льва действительно хочет процветания вместе с Империей Арпен. А вот другие лорды не такие преданные, как мы.

Гюнтер: – Тебе лучше обратить внимание на этих ребят. В них явно чувствуется предательская нотка. При этом мы, Гильдия Звёздного Льва, поддержим тебя, что бы ни случилось.

Шервуд: – Я был глубоко впечатлен тем, как благодушно и справедливо ты действовал на этом собрании. По правде говоря, стыдно видеть, что такой человек, как Гарольд, является лордом. Может, мне убрать его? Всё будет сделано без шума и пыли.

Странник: – Могу только представить те сложности, с которыми ты сталкиваешься, управляя империей. Без тебя ничего

бы этого не было. Кстати, я записал имена всех, кто жаловался. Дай только сигнал, и я о них позабочусь.

Как только лидеры престижных гильдий расставались, они тут же начинали льстить Виду и пытаться заслужить его доверие.

***

Спустя некоторое время Бадырей, наконец-то, смог отправиться вместе с варварами на охоту.

Он прекрасно справился со всеми мелкими поручениями, благодаря чему варвар по имени Валс предложил ему следующее:

– Ты наконец-то заслужил право стать частью нашего охотничьего отряда. Мы – самые опытные воины во всей деревне, так что не подведи.

– Если я получу шанс в бою… то обязательно воспользуюсь им.

Во всём, что касалось сражения, Бадырей был полностью уверен в себе. Да, варвары оказались весьма опытными и сильными НПС, но по сравнению с ним они были слишком слабы.

«Они воины, так что мне просто нужно показать свою силу», – подумал Бадырей, после чего принялся доблестно сражаться бок о бок с охотничьим отрядом Валса.

Даже когда охота была закончена, он призывал остальных продолжать искать монстров. Пусть он и проиграл Виду, но сейчас Бадырей был так сосредоточен на битве, будто вновь хотел доказать, что по праву носит титул «Божественного Воина».

«Значит, ему удалось ограбить логово дракона? У него определённо всё хорошо».

Бадырей не смотрел передачи о Виде, но слышал довольно много историй о нём.

Когда Бадырей был впереди всех остальных, другие игроки лишь раздражали его, но теперь он чувствовал настоящее волнение.

КТС Медиа и другие телестанции тайно связывались с ним. Даже после его поражения многим было любопытно узнать о том, чем занимается Бадырей. Но…

«Пока что я не буду показываться в эфире… Пока не одержу победу над Виидом и не убью дракона».

Бадырей решил отказаться даже от славы. Всё, что осталось в его сердце, – так это глубокое желание стать более могущественным!

Он считал, что если ему вновь представится возможность сразиться с Виидом, то он наверняка сможет победить, если заблокирует пару навыков своего противника. Тем не менее, этого было недостаточно.

Речь шла не просто о том, кто сильнее в битве на мечах.

Это был путь к проявлению абсолютной силы, которую признали бы все игроки Королевской Дороги!

«Виид стал воином, а потому сравнение будет более простым. Сила. Неважно, кто правит континентом, главное, чтобы он был сильным. Если мы столкнёмся вновь, я обязан показать, кто сильнее».

Охотничий отряд Валса бродил по окрестностям до поздней ночи. Они убили бесчисленное количество монстров и других зверей, добыв приличное количество мяса и кожи.

– Это твоя доля, – подойдя к Бадырею с буйволом на плече, произнёс охотник.

– Мне это не нужно.

– Ты отказываешься от доли?

– Да. Разделите её между собой.

– … Хорошо.

Бадырей не удосуживался подбирать даже экипировку, если только та не была особо высокоуровневой.

Он уже получил огромные средства и обмундирование от Гильдии Гермес, а потому ему не хотелось тратить время на сбор и последующую продажу трофеев.

Тем временем Валс, который наверняка проникся уважением к Бадырею после того, как увидел его в бою, вновь подошёл к нему за ужином:

– Знаешь, что самое главное после тяжелой охоты. Это приготовить вкусный кусок мяса. Хочешь научиться готовить мясо?

– Не интересует.

– Ты не хочешь, чтобы я тебя научил?

– Мне было бы интересно посмотреть на ваши навыки владения топорами и копьями. Сошли бы и защитные способности. Но я не хочу беспокоиться о том, что не сделает меня сильнее.

– Ясно…

Глава 2.1. Король Демонов

– Эти никчемные гномы, должно быть, окончательно потеряли рассудок, решившись украсть мои вещи!

Гномы двух самых крупных горных перевалов продолжали страдать от гнева Кэйберна.

Мирные деревни были полностью сожжены, а под воздействием бесконечных лавин окрестности превратились в непроходимые пустоши.

Гномы позабыли о своём инстинктивном страхе и пытались отомстить, но… все они погибли от смертельной магии дракона. Ну а тех, кому удалось выжить, убили подоспевшие солдаты дракона.

За три дня было разрушено сорок пять деревень, в которых погибло более 30,000 гномов.

И эта война, прошедшая в самых глубоких частях двух перевалов, была освещена в эфире телеканалов.

– В конечном итоге целью дракона стало всё Королевство Тор.

– Кажется, что гномы и дракон больше не смогут сосуществовать.

– Возможно, еженедельный план Кэйберна по отмщению переключится на поселения гномов?

– Думаю, до этого не дойдёт. В настоящее время города, на которые нацелен дракон… Хм-хм. Расчёты крайне сложны для понимания, но в любом случае целями станут крупные населённые пункты.

– Согласен. Гномы изначально не селятся в крупных городах.

Ситуация в Торе стала поистине ужасной, и всё больше гномов покидало горы, намереваясь убраться подальше от дракона. Всё это было настолько серьёзно, что даже Виид, выполнявший расовое задание, был глубоко обеспокоен.

Несмотря на это, гномы из Деревни Дебрадо, связанные с заданием по уничтожению дракона, были настроены весьма решительно.

– Сколько нам ещё страдать? Мы вернули сокровище нашей нации – Жаровню Жертвоприношения, а потому самое время поднять топор мести.

– Думаете, уже пора?

Природа гномов отличалась от человеческой. Естественно, они очень боялись дракона, но если их раса оказывалась на грани исчезновения… они хотели, чтобы враг заплатил за это как можно большую цену.

Другими словами, все гномы объединялись в один большой кулак.

– А это правда, что Жаровня Жертвоприношения была найдена?

– Да. Великий герой предстал с ней перед нами.

– И как же его зовут…

– … Виидхэнд.

Это было фальшивое имя, которое Виид назвал, находясь в состоянии Скульптурной Трансформации. Тем не менее его имя быстро распространилось среди всех гномов Тора.

– Потрясающе! Кажется, впервые за всю историю мы наблюдаем столь масштабное расовое задание.

– Я тоже хочу присоединиться к нему.

– Мы все гномы, а потому обязаны помочь Виидхэнду.

– О, да. У гномов никогда не было военных заданий, подобных этому. Это будет весело.

Гномы, которым было на всё наплевать, даже когда Гильдия Гермес доминировала на Центральном Континенте, хотели, чтобы Виид преуспел в своём приключении.

Кэйберн представлял собой наибольшую угрозу среди всех, с которыми когда-либо сталкивались гномы, а потому они очень надеялись, что дракон будет убит.

***

Каждый раз, когда появлялась такая возможность, Виид охотился. Помимо этого, он руководил штурмовым отрядом, который должен был сразиться против Кэйберна и на данный момент занимался сдерживанием чудовищ.

– К бою.

100,000 монстров против тысячи игроков из штурмового отряда.

Утром, в полдень и во второй половине дня на обширных равнинах то и дело вспыхивали масштабные сражения. Даже после полуночи, до завтрака, во время завтрака и после завтрака… они всего лишь продолжали сражаться.

– 19 часов охоты в день… Впрочем, кажется, я начинаю к этому немного привыкать.

– Люди – поистине могущественные существа. Если бы я так делал с момента запуска Королевской Дороги, то уже давно бы обошёл Бадырея.

Игроки, зачисленные в штурмовой отряд, стали называть себя боевыми рабами. Прозвище, некогда данное Пэйлу, распространилось среди каждого из них.

– Поначалу я думал, что это какое-то безумие, но когда мы начали этим заниматься, я понял, что нет ничего невыполнимого.

– По сравнению с тем, как мы начинали, охотиться стало сложнее, но каким-то образом мы справляемся.

– Вот что значит человеческая сила воли.

– Да. Вот почему люди умирают от истощения.

Все они были свыше 500-го уровня, но чем больше они охотились, тем больше уважали Виида. Виид был не типичным человеком, по отношению к которому они могли применить столь банальные чувства, как ревность и зависть.

Виид бросался в самую гущу сражения и показывал результаты, достойные десяти лучших воинов.

– Все вперёд! В атаку! – кричал он, использую Технику Клонирования Меча, Секущего ножа лунного света и даже успевая исцелять своих союзников при помощи Меча Регенерации. Затем он использовал Взрыв Трупа и вызывал нежить, выполняя работу тридцати или даже пятидесяти человек. Даже игроки, чей уровень уже давно перешёл за 500-ый, могли только и делать, что в ужасе наблюдать за происходящим.

– Это просто потрясающе.

– Он идеальный, всесторонний, полноценный и совершенный человек. Да, иначе и не скажешь.

– А ведь он довольно редко использует свои скульптурные навыки. Кроме того, он ещё ни разу не воспользовался Ваянием Великого Природного Бедствия.

– Если бы он воспользовался им, это место стало бы настоящим адом. И мы бы, к слову, тоже погибли.

Для того чтобы получить новый уровень, игрокам часто приходилось неделями не покидать подземелий. Зачастую они должны были выйти за свои пределы, чтобы одолеть сильного монстра.

Итак, вспоминая об этом, игроки постепенно перестали жаловаться на столь суровый режим. Всякий раз, когда Виид вёл их на охоту, они умирали от усталости, но когда он уходил для того, чтобы заняться выполнением задания, они с нетерпением ожидали его возвращения.

В зависимости от того, присутствовал он или нет, скорость охоты могла увеличиться в два-три раза.

Кроме того, всякий раз, когда они видели Виида в действии, их сердца начинали закипать.

– Он столько всего делает… Что мешает мне делать то же самое?

– Просто держись. Если мы продержимся в таком режиме ещё месяц – то в будущем станем героями.

– Топ-игроки? Гермес Гильдия? Это шанс опередить каждого из них.

Постепенно у игроков штурмового отряда росло увлечение тренировками. Всякий раз, когда они видели тысячи монстров, их души наполнялись страстью.

– Давайте сражаться!

Игроки Центрального Континента обленились, находясь под давлением Гильдии Гермес и других престижных гильдий. Но теперь их личности постепенно менялись.

«Что ж, мой план начинает приносить кое-какие результаты», – подумал Виид, чувствуя, что отношение всех этих людей становится правильным – таким, какое и должно быть у настоящих боевых рабов. С другой стороны, новости о Жаровне Жертвоприношения распространялись как лесной пожар.

– Использование жаровни приводит к падению двадцати-тридцати уровней?

– Возможно и больше. Максимум – 10% в зависимости от того, какой у тебя уровень прямо сейчас.

– Это же абсурд.

Высокоуровневые игроки восприняли информацию о жаровне довольно скептически. Как для единоразового сражения с Кэйберном последствия были слишком тяжелыми.

– Мне придётся отказаться от всего, над чем я работал, для одной-единственной битвы?

– Всё, чего мы добились за время этой адской охоты, окажется бессмысленным…

– Я стану слабее, и другие игроки опередят меня…

Большинство игроков решило, что не будет использовать жаровню. Да, им хотелось принять участие в битве с драконом, но идти на такие жертвы…

Чем выше был их уровень, тем больше они были привязаны к нему.

– Но как насчет прямой трансляции? Если мы сдадимся, то будем выглядеть как мешки с грязью.

– Мы пообещали сражаться против Кэйберна и с удовольствием сделаем это. Ни о какой жаровне речи не было.

– И то верно.

– Если мы продолжим тренироваться и честно выступим против Кэйберна – этого будет вполне достаточно, чтобы сдержать обещание. Но если меня заставят использовать жаровню, я уйди вне зависимости от того, что будут говорить остальные.

Из 400,000 членов штурмовой бригады лишь несколько сотен человек решили использовать жаровню. Они не хотели нести потери и, честно говоря, имели на то вполне законные причины.

Бегство во время битвы действительно стало бы предметом

критики, но трата нескольких уровней… это была уже совершенно другая история.

Виид тоже прекрасно это понимал, а потому никогда и ни к чему не принуждал.

«Эти ребята подписались на битву с Кэйберном, а потому я имею полное право таскать их по охотничьим угодьям. Однако заставлять их жертвовать собой… такого права у меня нет».

По правде говоря, в такой ситуации успешность битвы с Кэйберном была далеко не гарантирована.

На данный момент не было ничего, что он мог бы предложить им взамен потраченным уровням. Кроме того, даже у Виида была совесть. Ну и последнее – такой подход шёл вразрез с обычной философией Виида.

Естественным желанием всех высокоуровневых игроков было становление ещё более сильными.

«Даже я бы отреагировал крайне скептически, если бы кто-то попросил меня сражаться, используя жаровню».

Независимо от того, какая награда их ожидает, трудно будет заставить кого-то сделать то, от чего большинство людей отказывается.

«Единственный, кому действительно можно доверять, так это я сам. Я буду очень признателен людям, которые помогут, но… я не должен полагаться на них».

***

Тем временем Тени Земли довольно быстро продвигались в своём желании раскрыть секреты Морозного Леса.

– «Мотивы Холодных Ветров».

– «Исчезнувшее Древо».

– «Пережитки Древности».

– «Курс Эльфов».

Сложность каждого из вышеперечисленных заданий была выше А, но Тени Земли были умными, опытными и умели пользоваться информацией, хранящейся в библиотеке Моры.

– О Маге Ветра пока ничего не слышно. Может, мы пошли ложным путём?

– Не знаю. Конечно, можно переключиться на другую цепочку заданий, но… уже слишком поздно.

– Виид потихоньку продвигается вперёд, так что, возможно, с этой стороны также возникнет необходимость остановить Кэйберна.

– Будем надеяться.

После нескольких последовательных неудач самооценка лучшей группы авантюристов несколько упала.

Тем не менее, они не сдались и с помощью магии изменили

погоду в лесу, что привело к настоящему чуду. Мрачный, замёрзший лес постепенно начал становиться зелёным.

Дзынь!

– Лес возрождается. Вскоре в него вернутся лесные эльфы.

В награду за данное достижение Ваша близость с природой увеличилась на 3.

– Вот почему я не могу отказаться от приключений, – удовлетворённо вздохнув, проговорил Эликс.

– Да уж, это и вправду захватывающее зрелище. Даже если никто не оценит наших усилий… оно того стоило.

Чудо произошло на окраине мира – в месте, которое никто не посещал.

Тем не менее, они гордились тем, что превратили небольшую часть Версальского Континента в красивый, преисполненный жизни уголок.

– Что ж, пока эльфы возвращаются, предлагаю здесь всё осмотреть.

– Хорошая идея.

Следуя совету Анрина, Тени Земли отправились в лесную чащу. Пока что здесь было абсолютно тихо: товарищи не слышали ни щебета птиц, ни шуршания мелких животных.

В целом, общая картина пока что оставляла желать лучшего: на сырой земле всё ещё лежали куски льда и снега. Однако…

– Добро пожаловать, авантюристы, – внезапно заговорило с ними одно из деревьев.

Это было простое дерево высотой около трёх метров, а потому Бен порядком удивился.

– Говорящее дерево… Ты не похоже на духа или фею. Неужели ты Мировое Древо?

– Отчасти. Хотя даже при этом я не смогло защитить этот лес.

Это было не Мировое Древо, которое существовало и защищало мир с незапамятных времен, но его потомок, проросший от его ветвей.

– Мировое Древо было уничтожено Кэйберном. Оно сгнило в яде, сгорело в пламени и было разорвано на куски. Высшие эльфы взяли корни и ветви, ещё не сгоревшие и разбросанные по всему континенту дабы возродить древо, оберегающее царство лесов.

– Кэйберн… Значит, это задание всё-таки связано с Кэйберном, – простонал Эликс.

– Кэйберн сражался с высшими эльфами бесчисленное количество раз. Несмотря на мощь дракона, высшие эльфы так и не покорились ему… Они предпочли исчезнуть.

– Итак, причина, по которой этот лес… – пробормотал Анрин, глядя на опавшую листву.

– Да. Они бежали от Кэйберна и вырастили здесь лес. Благородные высшие эльфы один за другим погибали под натиском чудовищ, которые беспрестанно выслеживали их. Если бы не помощь человека, их замысел никогда бы не воплотился в жизнь.

– А этим человеком случаем не является Маг Ветров Рекледар? – хитро блеснул глазами Эликс.

– Да. Именно он и помог нам.

Оказалось, Тени Земли были на правильном пути в поисках Рекледара, связанного с Кэйберном и Лэндони.

– Итак, у меня есть просьба. Помогите эльфам.

Глава 2.2. Король Демонов

Продолжая заниматься своим заданием, Виид получил новости о деятельности Теней Земли.

Виид: – Значит, высшие эльфы…

Манауэ: – Да. По-видимому, скоро появится задание на возрождение Мирового Древа.

И Манауэ оказался прав. Вскоре для всех эльфов было сгенерировано специальное задание.

– «Защитить Мировое Древо».

Сложность: S.

Частица Мирового Древа – последняя надежда эльфов, которую не уничтожил чёрный дракон Кэйберн. Авантюристы Анрин, Бэн и Эликс планируют изъять его саженец и перенести в большой лес.

Мировое Древо – это величайшее существо, повелевающее феями и духами, а также оберегающее эльфов. Когда его частица вернётся в лес, эльфы вернут утраченную силу.

К сожалению, новости об этом дошли не только до тёмных эльфов, но и до подчинённых Кэйберна.

Защитите Мировое Древо по пути в лес с далёких южных земель.

Ограничение:

Только для эльфов.

Награда:

Эльфийские заклинания и улучшение магии стихий.

Задание стало доступным для всех игроков, начиная с 1-го и заканчивая 500-ми уровнями!

«Интересно…»

Виид и сам задумался над тем, не стоит ли ему предложить эльфам свою помощь? Всё, что ему нужно было сделать – это использовать Скульптурную Трансформацию и притвориться одним из эльфов.

«Если бы не мой плотный график, я бы с удовольствием этим занялся».

Манауэ: – Думаешь помочь им?

Виид: – Да, но пока не знаю как.

Манауэ: – Я думал, ты не интересуешься чужими приключениями.

Виид: – Если я не собираюсь вести активный образ жизни на протяжении длительного промежутка времени в облике эльфа… то эльфийские заклинания и усиление магии стихий мне принесут не особо много пользы. Но я всё равно должен принять в этом

участие.

Манауэ: – Да, налоговые поступления с эльфов просто обязаны возрасти.

Виид: – Ку-ху-ху-ху.

Манауэ: – Ке-хе-хе-хе.

Виид хотел помочь эльфам, однако не мог предложить им транспортировку саженца вивернами, как в случае с Жаровней Жертвоприношения. Мировое Древо являлось сущностью самой земли, а потому, оказавшись от неё слишком далеко, оно просто-напросто бы исчезло.

Пока его корни не прорастут глубоко в землю, оно будет оставаться хрупким созданием, которое легко погибнет от воздействия холода или жара.

Виид: – Нелегко будет перевезти его через пустыню.

Манауэ: – Они планируют добраться до оазиса, а затем двинуться на восток.

Виид: – Ты хорошо знаешь их?

Манауэ: – Ну, они мои обычные клиенты…

Чем более известным был авантюрист, тем лучше он знал торговцев.

А чем крупнее была торговая компания, тем быстрее они могли доставить необходимое оборудование и материалы.

Виид: – Было бы здорово, если бы эльфы присоединились к битве против Кэйберна.

Манауэ: – Думаю, это возможно. Однако тот факт, что вся эта ситуация затрагивает расовые задания и эльфов, и гномов…

Виид: – Да, это означает, что последнее задание, связанное с драконом, станет серьёзным испытанием.

Виид высоко оценивал значимость таких заданий.

Миссия, в ходе которой была найдена Жаровня Жертвоприношения, представляла собой расовое задание гномов. Также были отдельные задания, касающиеся варвара, сказочного рыцаря и эльфов.

Из-за дракона сразу несколько рас оказались связаны одной судьбой.

Виид: – Это может превратиться в настоящую катастрофу… Кстати, как насчёт информации, которую я просил найти?

Манауэ: – Ты про Кнатула и Малина? К нам пришло слишком много бесполезных историй и фальшивых донесений, так что это займет ещё какое-то время.

Виид: – Что ещё за фальшивые донесения?

Манауэ: – Наверное, некоторые так хотят стать лордами, что сообщают о чём угодно.

Должность лорда и миллион золота. Данная награда

привлекла огромное количество людей, снабжающих Торговую Компанию Манауэ тоннами информации о варваре и сказочном рыцаре.

Проблема заключалась в том, что из всей предоставленной информации лишь крохи были по-настоящему полезными.

Впрочем, даже задания F-класса, хоть как-то связанные с вышеперечисленными лицами, обрабатывались и проверялись.

Виид: – Что есть, то есть. Мы должны разобраться с этим со своей стороны.

Манауэ: – Согласен.

Виид: – Учитывая то, что масштабы задания продолжают расти, всё это станет только опаснее. Но отступать уже некуда.

Манауэ: – Да! Мы верим в тебя, Виид!

***

Подножье Норнского Горного Перевала.

Виид прибыл сюда на 3-ей Виверне, чтобы поприсутствовать на собрании гномов.

«Так, нужно сохранять максимальную бдительность».

Собрание проходило на значительном удалении от логова Кэйберна, но ходили ужасные слухи, что вокруг бродят тысячи солдат дракона.

Монстры жаждали вернуть украденные сокровища и убить нахальных гномов, посмевших вторгнуться в логово их господина. Кроме того, вырос уровень активности и других монстров, превратив Тор в довольно опасную зону.

«Обход препятствий и прибытие сюда уже само по себе является заданием».

На это давалось десять дней, и было бы намного легче, если Виид прибыл бы сюда сразу же, как только принял задание.

Однако ему пришлось отложить поездку, чтобы провести собрание лордов Империи Арпен и немного поохотиться. За это время солдаты дракона и монстры заполнили весь горный перевал.

Бидол: – В радиусе двухсот метров врагов не наблюдается. Возможно, они прячутся в траве или под деревьями, поэтому будьте осторожны.

Если в армии за разведку отвечали беспилотники, то здесь этим занимались игроки-авиаки. Авиаки всегда были полезны для Виида, но после операции в логове их ценность выросла в геометрической прогрессии.

«Скульптурная Трансформация».

Итак, превратившись в гнома, Виид экипировал средненькие доспехи примерно 300-го уровня. У него имелось огромное количество качественной экипировки, похищенной из логова

дракона, однако с ними существовал риск привлечь слишком много внимания.

Впрочем, такое снаряжение, как Меч Лоа и Доспехи Небесного Правителя, Виид держал под рукой – в своём инвентаре. Как-никак, они находились в самом сердце вражеских земель!

Если его обнаружат, сюда бросятся все солдаты дракона и монстры. Вне всяческих сомнений, прилетит даже Кэйберн.

Виид: – Я на подходе.

Голос Виида передавался через региональный чат ста авиакам, мобилизованным для обеспечения воздушного наблюдения.

Пэйл: – Подготовка к прикрытию завершена.

С Пэйлом в качестве командира, неподалёку находилась группа оперативного реагирования, состоящая из высокоуровневых игроков.

Виид: – Вы не обязаны делать этого.

Пэйл: – Мы делаем это, потому что хотим.

Виид хотел отправить их назад, потому что он не рассматривал даже такой отряд как существенную помощь, если ситуация примет наихудший оборот. Тем не менее, уходить добровольцы отказывались.

– Как я уже давно понял, от пребывания с Виидом можно извлечь много пользы.

– Это истощает… это смертельно больно, но в конечном итоге оно того стоит.

– Мы наверняка попадём в эфир, а это уже что-то.

Подобно тому, как Гильдия Гермес помогала выполнять задания Бадырею, Виид получал такую же надежную поддержку.

Бивальде: – На восточном хребте появились монстры. Деревья затрудняют видимость, поэтому я думаю, что тебя они не заметят.

Чекин: – С моей стороны обнаружено двадцать солдат дракона. Продолжаю наблюдать за их передвижением.

Каликард: – Западные аванпосты были захвачены солдатами дракона, так что рекомендую двигаться через ущелье.

Сеум: – Провожу разведку ущелья… Прямо здесь отдыхает большая группа монстров. Можно пройти сквозь них, не будучи обнаруженным, но… Это не точно.

Торо: – Ущелье отпадает. Судя по внешнему виду этих монстров, я подозреваю, что они обладают острым обонянием.

Во время движения Виид продолжал получать актуальную информацию.

«Солдаты дракона на аванпостах, значит… Это проблема

номер один».

Если он будет замечен, то сюда сбежится огромное количество солдат дракона, и он будет в конечном итоге схвачен.

«Да, задания такой сложности непросты. Если что-то пойдет не так, погибну не только я, но и все гномы в Деревне Дебрадо».

Ум Виида был острым и чувствительным, как кончик лезвия. Он моментально усваивал и анализировал всё, что сообщали ему авиаки, подкрепляя это своими собственными наблюдениями.

Он не расслаблялся ни на мгновенье. В этом и заключался главный стиль Виида – оставаться максимально сконцентрированным и не недооценивать своего противника вплоть до момента его смерти!

Используя свои короткие ноги, он практически не издавал никаких звуков, тщательно избегая веток и листьев.

Герман: – Я много знаю о Норнском Перевале. Заставу на той стороне можно обойти, пройдя через хранилище спиртных напитков.

Виид: – Хранилище спиртных напитков?

Герман: – Не могу сказать, что это находится за следующим перекрестком, но… Если ты продолжишь двигаться в том же направлении, то справа увидишь секретный путь. Возможно, он прикрыт травой. Это место, где растут вековые деревья, за которыми спрятан проход между скалами.

Данный перевал мог похвастаться большим количеством огромных деревьев и скал.

Герман: – Сквозь него просачивается холодный ветер, а потому гномы издавна хранят там пиво. Управляющим этой области должен быть Брокхэнд… Местоположение хранилища известно только уважаемым гномам. Хм-хм. Если ты упомянешь моё имя, он хорошо примет тебя.

Виид: – Благодарю Вас, сэр пожилой гном.

Герман: – … Можно и без «пожилой». Блин! Если кто-то это услышит, люди будут насмехаться надо мной! Проклятье! Ах… Вот, я уже и ругаться начал. Это не хорошо.

Полученная от Германа информация вскоре была подтверждена Союн и Манауэ.

Вряд ли бы Герман стал нарочно вводить Виида в заблуждение, но всё-таки он был скорее кузнецом, нежели искателем приключений. С момента его последнего визита много что могло измениться.

Союн: – Хранилище спиртного… Расположение подтверждено. Слова господина Германа верны. Пройдя сквозь него, ты сможешь сократить расстояние примерно на 340 метров.

Манауэ: – Мы тут взглянули на карту, и… да, хранилище

находится чуть дальше, справа от тебя. Некоторые поговаривают, что НПС Брокхэнд немного придирчив. Кажется, он не пускает внутрь гномов с низкой репутацией. Но, я думаю, для тебя это не проблема.

Авантюрист, скульптор, воин…

Репутация Виида, ставшего правителем Империи Арпен, с небольшим преувеличением была известна даже моллюскам, только что пойманным на дне океана.

Впрочем, русалки и прочие разумные существа действительно слышали о Вииде.

– Я слышала, что на суше есть некий благородный человек, создающий красоту и не знающий страха. Как я могу встретиться с ним?

– О нём уже давно ходят слухи по всему океану. Исследователь севера, почетный король королей, выдающийся рыбак… Признаться, я слышал о нём столько историй, что могу пересказывать их и днём, и ночью.

Глава 2.3. Король Демонов

Слава Виида, ровно как и прочие параметры, уже были на таком уровне, что он мог принимать практически любые опаснейшие задания!

В прошлом он вздрагивал от одного только взгляда на задания S-класса. Теперь же он видел в них возможность воплотить в жизнь свои трюки и хорошенько подзаработать!

Тем не менее, процесс выполнения таких заданий всё равно оставался весьма сложным.

Итак, медленно и осторожно пробравшись сквозь кустарник, Виид протиснулся в трещину в скале, куда залетал прохладный ветерок.

– Есть только несколько гномов, которым известно это место… Кто ты? – тут же раздался голос хозяина хранилища.

Брокхэнд мог похвастаться бородой, доходившей до колен, красным носом и большим двуручным топором. Он в любой момент был готов взмахнуть своим чудовищным орудием и лишить головы нежеланного нарушителя.

– Позвольте представиться, господин Брокхэнд, меня зовут Виидхэнд.

– Ах! Виидхэнд!? Быть того не может! Никогда не думал, что встречу здесь самого знаменитого гнома.

После того как Виид выкрал из логова Кэйберна Жаровню Жертвоприношения, его Слава увеличилась на 32,000 единиц. Весь Версальский континент стоял на ушах, а гномы из Тора обсуждали его подвиг за каждой кружкой пива.

Вскоре вся эта шумиха должна была утихнуть, но в настоящее время Виид существенно укрепил свою репутацию.

– Чтобы противостоять Кэйберну, нужно нечто большее, чем просто смелость. Ты поистине впечатляющий гном.

– Я не заслуживаю Ваших комплиментов. Просто я не смог отвернуться от несправедливости, против которой и поднял топор.

– Ха, значит, ты разбираешься в топорах?

– Они тяжёлые и мощные. Конечно, топоры полезны и для рубки деревьев, но лучше всего они подходят для сокрушения монстров.

– О чём я и говорил! Такой великолепный гном, как ты, заслуживает столько пива, сколько захочет!

– Ну, если Вы предлагаете…

Виид всё время работал над тем, чтобы повысить уровень близости с другими НПС. И в случае с гномами самым простым

вариантом было совместное распитие спиртных напитков!

Кроме того, в разговоре с гномами всегда следовало соблюдать осторожность: отклонив предложение, ваши отношения могли значительно ухудшиться.

– Я знаю, что ты очень занят, и что тебе нужно как можно быстрее добраться до Деревни Дебрадо. Поэтому давай по-быстрому опустошим всего одну бочку.

Отказываться Виид не стал и уже через несколько минут похлёбывал ароматное пиво из подземного хранилища.

– Вы слегка опьянели.

До тех пор, пока Вы не протрезвеете, особая черта гномов будет поддерживать Вашу сосредоточенность и Живучесть на более высоком уровне.

Скорость восстановления увеличилась.

Существенно снизились побочные эффекты от возможных серьёзных ранений.

– Вы попробовали бочковое пиво.

Благодаря дегустации столь замечательного напитка, Ваше Искусство увеличилось на 2.

Достоинство увеличилось на 2.

Мужество увеличилось на 2.

– Текущее значение Готовки увеличилось.

– Благодаря своей способности проникать в суть, Вы смогли распознать 85% рецепта приготовления бочкового пива.

«Ну и ну…»

Виид был очень доволен тем, что согласился выпить с гномом пива. В Королевской Дороге большинство людей качались благодаря усердной охоте, но были и те, кто искал захватывающие пейзажи и готовил вкусные блюда, становясь по-настоящему влиятельным человеком в своей профессии. Как-никак, речь шла о наслаждении жизнью, поскольку неправильный выбор мог превратить её в скучную рутину.

– Скажи, Виидхэнд, ты действительно собираешься охотиться на этого дракона? – опустив пустую кружку на стол, спросил Брокхэнд.

– Конечно. Эта проклятая ящерица принесла нам, гномам, слишком много горя, – бессовестно соврал Виид.

– Тогда я последую за тобой.

– Это слишком опасно.

– Не волнуйся. Мои мышцы уже не те, но если речь идёт о битве с Кэйберном, я буду сражаться на самой линии фронта.

С этими словами статус Брокхэнда изменился на «союзник». Виид тут же пробежался по его снаряжению и определил, что всё оно ниже 500-го уровня. Тем не менее, его доспехи и топор были

изношены так сильно, что не оставалось никаких сомнений: всю свою молодость Брокхэнд провёл в битвах.

«Что ж, он достаточно приемлемый союзник».

Ветераны-гномы всегда приветствовались, причём в любой группе. Несмотря на пристрастие к пиву, они были стойкими и отважными воинами.

Манауэ: – Брокхэнд – очень чувствительный гном… Он никогда не объединялся с другими игроками, так что это настоящее везение.

Спенсер: – Похоже, и другие гномы присоединяются к нашему заданию против Кэйберна. Обычно гномы не такие дружелюбные.

Прочитав сообщения от своих товарищей, Виид покинул хранилище спиртного и двинулся дальше уже вместе с Брокхэндом.

– Посмотри на эти отпечатки. Они принадлежат солдатам дракона, – указывая на землю, проговорил гном.

Виид уже знал от авиаков, что впереди дорогу патрулируют 5 солдат дракона. Несмотря на то, что он миновал аванпост, на пути к Деревне Дебрадо оставалось ещё много препятствий.

– Вы… следопыт?

– Не совсем. Просто здешние горы и леса мне хорошо знакомы. У солдат дракона ступни больше и тяжелее, чем у человека.

– У гномов тоже большие ступни.

– Да, но мы стараемся не наступать на живые цветы.

– Ага…

– Не беспокойся. Я знаю эти места так же хорошо, как задний дворик своего дома. Тропа наверняка патрулируется, но есть обходной путь, – с ухмылкой проговорил Брокхэнд, после чего подвёл Виида к небольшому ущелью, в которое могли протиснуться только гномы.

Пробравшись на другую сторону, они оказались посреди лесной чащи.

– Ты когда-нибудь лазал по деревьям? Это позволит нам оставаться незамеченными, – к удивлению Виида предложил гном.

– Хм. Можно попробовать, – ответил тот, после чего вскарабкался на дерево и, с помощью обильно свисающих лоз, проворно перебрался на другое.

Брокхэнд, который находился позади, несколько раз чуть не упал.

– Кхм-кхм, просто здесь чересчур высоко, и у меня начинает кружиться голова. Виидхэнд, а ты молодец. Прямо как молодой гном.

– Спасибо.

Так под руководством Брокхэнда они смогли обойти несколько групп солдат дракона.

– Кажется, я что-то слышу.

– Должно быть, это ветер.

– Да, наверное, обезьяны играют, – переговаривались между собой монстры, когда мимо них пролетали два гнома.

В конце концов, Виид и Брокхэнд добрались до места, густо поросшего высокой травой, где их обнаружить было ещё сложнее.

– Уф-ф, кажется, у нас получилось.

– Всё благодаря Вам, господин Брокхэнд.

– Да-да, я молодец.

– …

– Теперь всё, что нам остаётся – это ползком двигаться дальше. Так нас точно не увидят.

С этими словами Брокхэнд вырвал несколько пучков травы и засунул её в щели своей кольчуги, создав тем самым незамысловатый маскировочный халат.

– Эти тупые ящерицы никогда меня не заметят.

Честно говоря, камуфляжные доспехи Брокхэнда не особо впечатлили Виида.

«Наверное, какой-то эффект это и вправду даст. Хотя… вряд ли».

Как-никак, прямиком из травы торчал огромный, блестящий топор! Впрочем, даже несмотря на это Виид предпочёл придерживаться самого главного правила – «всегда хвалите гнома!».

– Ваши маскировочные навыки просто удивительны.

Летучая Белка: – К вам быстро приближается группа солдат дракона. Примерно 320 метров, с запада.

Услышав сообщение, Виид украдкой посмотрел в сторону запада. Пока что он ничего не видел, но если авиаки говорили – значит, так оно и было.

– Ну что, поползли дальше? – двинулся вперёд Брокхэнд.

– Подождите. У меня плохое предчувствие. Давайте немного переждём.

– Ну, если так… хорошо, – согласился гном, сняв со спины топор и положив его на землю.

И вот, после минутного ожидания прямиком возле них появились солдаты дракона.

– Мы должны найти потерянные вещи господина Кэйберна.

– Мы должны вернуть их, даже если нам придётся убить каждого мерзкого гнома.

– Первым делом нужно найти деревни гномов. В них

наверняка найдётся тот, кто знает, где находятся сокровища. Если мы не вернём сокровища, то взамен возьмём их жизни!

Патрулирующие окрестности монстры обменивались поистине ужасными разговорами.

– Вот же ублюдки! – прошипел Брокхэнд, намереваясь тут же броситься в бой.

– Это просто слова. Я слышал, что после первого же столкновения с монстрами близлежащие деревни гномов были эвакуированы, – с трудом удержал его Виид.

– Я должен отомстить!

– Позже нам представится куда более удобная возможность.

Как и все гномы-воины, Брокхэнд был крайне горяч. Однако за исключением досадной черты в виде желания броситься на первого встречного монстра, он был первоклассным проводником.

«Он хорошо знает местность и умеет читать следы. Оба этих навыка существенно облегчают нашу задачу», – подумал Виид.

Впрочем, бдительности он не терял.

Согласно карте, Деревня Дебрадо находилась к западу от Норнского Хребта и была окружена крутыми горами. Густые леса препятствовали обнаружению деревни с расстояния, а Чейз и прочие авантюристы заявляли, что никогда её не видели своими собственными глазами.

Чейз: – Всё, что я слышу о незнакомых местах, я всегда вношу в походный блокнот. Итак, о Деревне Дебрадо я слышал три раза. Судя по всему, это мирная, типичная деревушка, населённая гномами.

Даже опытные авантюристы не знали наверняка, где она и что собой представляет. Возможно, некоторым игрокам и удалось по чистому стечению обстоятельств посетить её, но всякий раз они воспринимали её как просто ещё одну деревню.

Тем не менее именно эта деревушка служила местом сбора воинов, когда судьба их расы оказывалась под угрозой.

«Судя по карте, Деревня Дебрадо находится рядом с водопадом. Я могу скрыться у подножия горы и начать мало-помалу исследовать окрестности, но… там, где вода – там проблемы. Как правило, возле воды скапливается много монстров».

Виид долго думал, как ему попасть в деревню самым безопасным способом, но так и не нашёл никакого решения. Телепортация, ровно как и Картинная Телепортация, также были невозможны.

«Никто не говорил, что задание S-класса будет лёгким».

То, что первые трудности оказались легко преодолимыми, ещё не означало, что весь процесс будет таким же.

– Пойдём, Брокхэнд.

– Хорошо.

***

Авантюрист Чейз.

Добравшись до Огненного Кольца, он наконец-то увидел извергающие лаву горные вершины. Некоторые из них были настолько могучими, что извергали лаву на несколько сотен метров вверх.

– Ух ты… Это просто невероятно.

– Здесь слишком жарко. Ещё немного, и жар растопит моё лицо.

– Надень свои зачарованные очки. Чуть дальше, и жара действительно станет убийственной. Нам стоит быть куда более осторожными по отношению к местности, чем к монстрам.

Итак, вместе с Чейзом авантюристы начали исследование местности.

Их целью было логово Лэндони, поскольку с каждым днём угроза красного дракона становилась всё сильнее и сильнее. После нападения на орков, он вполне мог вторгнуться на Центральный или Северный Континент.

– Тьфу ты… Так, сюда нельзя.

Каждый шаг сопровождался провалом по пояс в скопления вулканического пепла, а от постоянных падений их спасали только страховочные верёвки.

– Смотрите под ноги!

– Ва-а-а-ах!

И это не говоря уже про странных каменных монстров, время от времени пролетавших у них над головами.

Глава 2.4. Король Демонов

Этой ночью авантюристы решили провести собрание, местом для которого была выбрана обычная палатка.

– Из-за местности мы попросту не можем исследовать абсолютно всё.

– Не думаю, что нам удастся найти ответ без какой-либо дополнительной информации.

– Если речь идёт о драконе, то следы наверняка найдутся. Может быть, возле самого большого вулкана или между трещинами в земле.

– Половина из нас умрёт, едва подойдет к такому месту.

Чем больше авантюристы общались, тем больше осознавали опасность этого приключения.

«Однако именно в этом и заключается главный шарм всех приключений».

«Один промах, и я труп. Ощущения никогда не будут настолько острыми, если выполнять простые задания».

Так авантюристы и продолжали исследовать Огненное Кольцо, постепенно обнаруживая неизвестные области. Каждый день погибало по несколько человек, но никто из них не хотел возвращаться назад.

И вот, через некоторое время до них дошли новости.

Вождь орков Сээчви, которая вела расследование на Равнинах Отчаяния, прислала им следующее сообщение:

Сээчви: – Чвик! Я наконец-то заслужила доверие того самого племени орков!

– Неужели ей удалось что-то выяснить?

Авантюристы, прибывшие к Огненному Кольцу, действовали фактически вслепую, а потому нуждались в любой, даже самой мало-мальски полезной информации.

Сээчви: – Орки не ведут летописей, чвик. Но хуже всего, что даже из поколения в поколение их традиционные истории передавались далеко не самым должным образом.

– Ну, как и ожидалось, – вздохнули авантюристы. По правде говоря, именно в этом и заключалась основная причина, по которой Равнины Отчаяния были далеко не самыми популярными среди искателей приключений. Сложно было исследовать то, о чём практически ничего не было известно.

Когда один из орков говорит, что его желудок полон, другой начинает думать, что его товарищ преуспел в охоте. При этом третий расскажет четвертому, что охотиться в этих землях бессмысленно, поскольку всё зверьё уже было поймано и съедено.

Именно так многие истории были искажены, а то и вовсе потеряны.

Сээчви: – Однако, чвик… Я услышала имя, которое может быть ключом. Чвик. Клетта, Король Демонов.

***

Виид и Брокхэнд старательно шевелили своими короткими ногами, взбираясь на гору.

«Король Демонов Клетта? И к чему это имеет отношение?».

Имя, которое было случайно произнесено аккурат посреди активной деятельности чёрного и красного драконов!

«Странно это всё… Впрочем, доверять тому, что сказали орки, особо не стоит… Да. Возможно, Короля Демонов упомянули совершенно случайно».

Виид хотел думать именно так, но всё-таки не мог избавиться от неприятного ощущения, засевшего где-то в глубине его души.

«На данный момент я должен сделать то, что должен. Всё остальное… со всем остальным будем разбираться по мере приоритетности», – решил Виид, увидев вдалеке монстров.

– Монстры.

– Оставь их мне. Я разрублю их пополам, – тут же сняв со спины топор, заявил Брокхэнд.

– В окрестностях есть и другие монстры. Как только они услышат шум сражения, то ринутся к нам.

– Как настоящий гном, я не могу…

– Чуть позже я куплю тебе столько пива, сколько ты захочешь.

– Что ж, не привлекать к себе лишнего внимания – это мудрое решение.

Время от времени Брокхэнд пытался броситься в битву, а потому Виду каждый раз приходилось его убеждать не делать этого. К счастью, их рост был небольшим, а потому, даже просто пригнувшись, они могли избежать взгляда бродячих монстров.

– Жаль, что они не могут почувствовать вкус моего топора.

– У них ещё будет такой шанс.

А затем на пути в Деревню Дебрадо они обнаружили небольшую пещеру с девятью гномами.

– Мы – воины из Деревни Голсон. Мы видели много монстров, направлявшихся в Деревню Дебрадо, а потому решили устроить на них засаду. А вы, ребята, откуда?

– Я – Брокхэнд из хранилища спиртных напитков, а это Виидхэнд, который вернул наше сокровище из логова Кэйберна.

– Ах, ты тот самый великий гном? Для нас большая честь встретиться с тобой. Кажется, ты направляешься в Деревню Дебрадо? Ты не против, если мы будем сопровождать тебя?

Услышав такое предложение, Виид тут же переключил свой

мозг на ускоренный режим.

«И того со мной будет уже десять гномов. Поначалу я думал, что совместное путешествие с Брокхэндом – совпадение, но теперь…».

Возможно, это было неслучайно. Конечно, с таким количеством спутников шансы попасться также возрастут.

«Нужно изменить план. Совершать неожиданные атаки и постепенно расчищать путь».

В Деревне Дебрадо гномы примут решение, которое определит судьбу их расы. Итак, подружиться с гномами-воинами было не так уж плохо.

Беттен: – Вокруг вас монстры. Они выглядят как гигантские демонические звери, оставленные солдатами дракона для патрулирования. Их семь, и все они находятся на равном удалении друг от друга. Если подождать минут пять – то можно будет незаметно между ними пробраться.

– Впереди семь монстров. Вы сможете быстро позаботиться о них?

– Естественно. Наконец-то пришла пора показать им свой топор.

– Я возьму троих.

– Узнаю героя, сумевшего пробраться в само логово дракона. Я тебя прикрою.

Так Виид и гномы начали атаку на монстров, блокирующих дальнейший путь. Незаметно подкравшись к ним, они пустили в дело самое главное оружие гномов – большие двуручные топоры.

Топор был и у Виида, который он подобрал в логове Кэйберна, и базовая атака которого составляла 280 единиц. Остальные параметры оружия также повышали Силу, Ловкость и наносимый урон, благодаря чему топор представлял собой поистине разрушительное оружие.

Монстры погибли так быстро, что даже сидящие на ветвях деревьев птицы не успели переполошиться и улететь. Причём двух тварей убил лично Виид.

Бивальд: – Юго-запад, 270 метров. Приближаются солдаты дракона и прочие монстры. Если вы быстро не покинете текущее местоположение, то будете обнаружены.

Сеум: – Ещё восемь монстров приближаются с северного направления. Я наблюдал за ними в течение определённого промежутка времени, и, кажется, они патрулируют определенные границы. Если не хотите привлекать лишнего внимания, то можете позаботиться о них в каштановом лесу.

– Давайте поторопимся. Наш следующий пункт назначения – каштановый лес. Там нас ждет битва.

– Звучит неплохо. Моя кровь уже кипит.

Благодаря разведывательным действиям авиаков они с лёгкостью позаботились о монстрах и продвинулись вперёд. Виид убивал солдат дракона с помощью Скульптурного Разрушения и перекачивания Искусства в Силу, сокрушая их всего-навсего за три удара.

У этих монстров были отличные показатели Здоровья и Живучести, но против такого приёма не могли выстоять даже они.

«Не могу сказать, что это эффективно с точки зрения охоты, но в целом вся эта миссия довольно прилична».

Как-никак, с монстров падало полезное снаряжение, а также зубы дракона и чешуя. Все эти вещи были просто великолепными как магические ингредиенты и средство для выполнения специальных заданий.

– Какой же ты сильный! – с завистью поглядывая на Виида, то и дело приговаривали гномы.

– Не думал, что ты так быстро убьешь этих солдат.

– Они ничто по сравнению с Кэйберном.

– Ты про чёрного дракона!?

– Когда я столкнулся с Кэйберном…

– Кха! Ты сражался с Кэйберном?

– Ну, это была довольно быстрая стычка… Что ж, давайте продолжим. К завтрашнему полудню мы должны добраться до деревни.

Вскоре отряд прибыл к подножию скалистой горы. Здесь сохранялись крайне высокие шансы быть обнаруженными. Также в маскировке ничуть не помогал яркий свет луны и созданного Виидом созвездия.

– Пожалуйста, подойдите сюда, – собрав гномов, произнёс Виид, – Вершина этой горы хорошо просматривается, причём со всех сторон. Если мы попытаемся перебраться через неё, нас обязательно обнаружат и убьют.

– Я не боюсь. Смерть – это не то, чего нужно бояться, – уверенным тоном заявил Брокхэнд, – Если нужно – мы отвлечём монстров. У тебя же куда более важная миссия, так что отправляйся в Деревню Дебрадо!

Их план заключался в том, чтобы разделить отряд, часть которого отвлечёт внимание монстров на себя. И Виид подумал, что для успешного выполнения задания гномы и вправду могут быть принесены в жертву.

«Это может быть весьма полезно, но в то же время наверняка приведёт к огромным потерям».

Гномы издавна хвастались своей преданностью друг другу. Они охотно бросались в бой, чтобы спасти одного из своих. Вот

почему они презирали тех, кто оставлял одного из своих как приманку.

«Благодаря этому я наверняка смогу благополучно добраться до цели, но там может произойти переворот…».

Несмотря на то, что это произошло уже давно, но Виид помнил, как заботился о солдатах Королевства Розенхайм в Логове Литварт.

Другими словами, ему не хотелось бессмысленно терять ценные военные ресурсы.

«Я должен спасти как можно больше из них. Я должен спасти их, чтобы впоследствии использовать!».

По правде говоря, Виид не сильно переживал о том, что провалит своё задание. На данный момент он пребывал в форме гнома, но при этом он мог в любой момент использовать Скульптурную Трансформацию.

Он мог превратиться в монстра или солдата дракона, что позволило бы ему беззаботно пройти мимо всех вражеских патрулей.

Или же он мог попросту превратиться в белку и скрытно добежать до пункта назначения.

Полёт на 3-ей Виверне мог быть обнаружен, однако другие способы были самым настоящим мошенничеством!

«Да, нужно сделать так, чтобы эти гномы остались в живых», – решил Виид, достав из рюкзака шкуры животных и набор для шитья. Все эти предметы он постоянно носил с собой после того, как освоил Скульптурное Ремесло.

– У меня есть план, поэтому, пожалуйста, подождите, – произнёс Виид, после чего начал сшивать шкуры и наносить на них краску, которую позаимствовал у Юрин.

В портняжном деле Виид был далеко не мастером, но имел прекрасную базу и даже научился паре хитростей! Нить с иглой прямо-таки танцевали в его руках, превращая в одежду шкуры животных. Одновременно с этим он лепил головы, используя Скульптурное Ремесло и глину.

Комбинация портняжной и скульптурной техник!

*Дзынь! *

– «Удобное Пальто Бурого Медведя».

Прочность: 20/20.

Защита: 11.

Это – самое настоящее пальто, пошитое из шкуры медведя! Его форма проработана так хорошо, что владельца данного предмета непременно примут за медведя!

Пальто далеко от современных тенденций в моде, но в зависимости от личных предпочтений покупателя оно может быть

продано по достаточно хорошей цене.

Эффекты:

Вызывает инстинктивный страх у небольших и слабых монстров.

– Хм-м-м. А что, получилось неплохо.

Вблизи оно выглядело как обычное шерстяное пальто. Тем не менее, слепленная из глины голова бурого медведя выглядела весьма реалистично.

С расстояния в десять метров владелец такого предмета становился практически неотличим от медведя. Итак, довольный своей работой, Виид стал обрабатывать шкуры волка и крупной обезьяны.

– Вот, наденьте.

– Зачем это?

– С их помощью мы сможем незаметно пересечь гору.

– Это позор для храброго воина. Как насчет того, чтобы подождать наступления темноты?

– Не вариант. Созвездие слишком яркое… Да, можно дождаться утра, когда появится туман, но тогда у нас не получится заблаговременно увидеть приближение монстров.

Также в тумане становились бессмысленными и разведывательные полёты авиаков. А Вииду меньше всего хотелось, чтобы успешность данного задания зависела от удачи.

– В настоящее время монстров возглавляют солдаты драконы. А солдаты дракона, как известно, имеют крайне чувствительный вкус, а потому они не охотятся на диких животных. Я слышал, что на этой горе живёт множество медведей, волков и обезьян. Если не подходить к солдатам дракона слишком близко, то они попросту не раскусят нас.

План Виида состоял в том, чтобы надеть маскировочную одежду и спокойно пересечь горный хребет. В округе блуждало множество самых разных животных, для которых здешние леса и горы были естественной средой обитания, а потому ничего странного в появлении ещё десятка животных не было.

– Даже на этой скалистой горе всё равно будут попадаться деревья и высокая трава, которая обеспечит дополнительное укрытие. Да, мне всё это нравится не больше, чем вам. Однако, ради будущего нашей расы мы должны принести эту жертву, – продолжил убеждать гномов Виид.

– Ради будущего нашей расы…

– Именно. Я тоже хочу броситься в бой и очистить наши земли от грязных монстров. Однако так просто Кэйберна не победить. Подумайте о том, как славно будет выпить холодного пива после того, как мы убьем проклятого дракона.

Выслушав Виида, гномы хоть и с ворчанием, но всё-таки надели импровизированную одежду из шкур.

– Если нас обнаружат, мы выиграем время, а ты, Виидхэнд, направляйся в Деревню Дебрадо.

– Конечно, – ответил Виид, находящийся в волчьей шкуре. Его пасть была продолговатой, а наружу выпирали острые клыки. Другими словами, это была типичная волчья шубка.

Так гномы и двинулись вперёд, каждый из которых прятался под шкурой одного из животных. Медведь шел немного впереди, а волки и обезьяны следовали чуть позади.

Это была действительно странная сцена, поскольку в обычной ситуации таких процессий попросту не существовало. Впрочем, все они действовали довольно естественно: у Виида был богатый опыт в передвижении на четвереньках, тогда как низкорослым гномам удавалось неплохо имитировать движения зверей.

– Угр-р-р-р-р.

– Аву-у-у-у-у-у!

– Ви-и-и! Ви-и-и!

Никто не просил их делать это, но гномы так вошли в роль, что начали даже воспроизводить рычание и прочие звуки. Разумеется, перед всем этим они хорошенько заправились пивом.

Сеум: – С востока приближаются солдаты дракона. Они ещё далеко, но вскоре непременно увидят вас.

Получив сообщение, Виид слегка повернул голову, чтобы посмотреть в оговоренном направлении. Там, под лунным светом, он увидел нескольких солдат дракона и монстров, патрулирующих Норнский Горный Перевал. Их целью был поиск гномов.

Однако гномов здесь не было. В сторону Деревни Дебрадо направлялись исключительно волки, обезьяны и пошатывающийся медведь.

Глава 3.1. Легендарный Артефакт

Подножье Норнского Горного Перевала.

Именно здесь ждал Пэйл вместе со штурмовой группой, готовой в любой момент броситься на помощь Вииду. Однако за отсутствием необходимости в их помощи они вынуждены были всего лишь наблюдать за этим процессом, используя магические шары.

В прямом эфире демонстрировалось множество солдат дракона и прочих монстров, заполонивших собой весь горный перевал. То, что Виид и гномы до сих пор не попались, было чем-то невероятным, а их осторожное продвижение в сторону деревни заставляло покрываться потом даже самых хладнокровных наблюдателей.

– Кажется, наша помощь ему ни к чему, – проговорила изумлённая Рандель, маг молнии 510-го уровня.

Она в одиночку могла сокрушить целое полчище монстров, но сейчас лишь выступала в роли наблюдателя.

– Не думал, что им удастся пройти сквозь такую толпу монстров.

– Это Виид. Его достижения вне всяческих похвал, но он всегда избегает ненужных боев.

– Удивительно. Такое разнообразие в прохождении заданий! – прикинулся поражённым Соллон из Гильдии Мабарос.

На самом же деле он был разочарован тем, что Виид не пал от лап солдат дракона.

«Да, я признаю, что он преуспел в качестве правителя Империи Арпен. Но ему не стоит зазнаваться. Сейчас для него самое подходящее время умереть и потерпеть неудачу».

Значительное количество игроков с Центрального Континента открыто хлопали, тогда как в сердцах были преисполнены зависти. Они хотели, чтобы Виид пал, однако скульптору раз за разом удавалось выскользнуть из цепкой хватки монстров, аки скользкой плотве.

КМС Медиа также транслировали сцену прохождения задания Виидом.

– Госпожа Хемин, наверняка наибольшую проблему представляет пересечённая местность Норнского Перевала, верно?

– Безусловно. Спуск к деревне испещрен трещинами, расщелинами и обрывами. Можно с уверенностью сказать, что сейчас группа Виида движется через самые опасные районы. Чем выше уровень игрока, тем чаще он считает, что должен

действовать решительнее. Игроки думают, что лишь меч может спасти ему жизнь. Однако Виид действует иначе.

– Удивительно, но его метод работает. Судя по всему, солдаты дракона понятия не имеют, что мимо них крадутся те, кого они так хотят найти.

– Пусть сейчас и довольно светло, но время всё-таки ночное. Кроме того, перевал усыпан деревьями и высокой травой. Да и бродячие животные – обычное дело для этих мест.

– Солдаты дракона отличаются высочайшей лояльностью, но вот сообразительности им явно не хватает. Думаю, именно этим в полной мере и пользуется Виид.

– Он пользуется всем, что даёт ему случай.

***

Ночь подходила к концу, и перевал заволокло густым туманом. Однако гномы продолжали двигаться вперёд, пока, в конце концов, не наткнулись на узкую тропинку.

– Деревня Дебрадо уже недалеко. Я знаю безопасный маршрут, – проговорил Брокхэнд. Под его руководством группа двинулась вдоль тропинки, миновав пещеру и пробравшись сквозь заросли кустарника.

Видимость ограничивалась всего лишь несколькими метрами, но местные гномы знали этот район, как тыльную сторону своих ладоней.

Чем ближе они подходили к деревне, тем больше укрытий и пещер они могли использовать, чтобы спрятаться от вездесущих солдат дракона. Если бы Брокхэнд погиб в одной из битв, им бы никогда не удалось отыскать этот маршрут.

– А вот и Деревня Дебрадо.

Наконец-то им удалось прибыть в пункт назначения, вход в который охранялся суровыми гномами-стражами, сжимающими в руках массивные топоры и молоты.

– Приветствуем Вас, Виидхэнд!

Поздоровавшись в ответ, Виид на мгновенье замер, шокированный экипировкой, которую носили эти гномы.

«В этой деревне собраны только лучшие воины-гномы».

Конечно, со временем качество экипировки игроков улучшалось. Теперь предметы 400~500-ых уровней не считались особой редкостью, а время от времени игрокам удавалось добыть и нечто более ценное. Например, то, что было украдено из логова дракона!

Экипировка, которую носили воины-гномы, была, по крайней мере, 500-го уровня, и, учитывая текущие стандарты игроков, обладала наилучшим качеством.

«Значит, здесь собралась тысяча лучших воинов Тора…».

Элита, которая втайне от всех обучалась тому, как сражаться с драконом!

Дзынь!

– Вы успешно добрались до Деревни Дебрадо, где должно состояться всеобщее собрание гномов. Теперь Вам вместе с гномами предстоит решить дальнейшую судьбу этой расы.

– Ваша Слава увеличилась на 20,000.

– Благодаря полученному достижению все Ваши характеристики навсегда увеличились на 2.

– Стойкость увеличилась на 5.

– Сила духа увеличилась на 4.

Воины-гномы, собравшиеся в Деревне Дебрадо, варьировались от молодого до более старшего поколения, но все они обладали невероятной силой и выносливостью. Каждый из них выпил по двадцать бокалов пива и только после этого принялся осуждать Кэйберна!

– Жаровня Жертвоприношения была возвращена. А это означает, что настало время, которое мы, гномы, так долго ждали!

– Независимо от того, какие опасности нас поджидают, эта возможность стоит любого риска.

– Мы покажем молодежи, что такое гордость.

Итак, вскоре гномы приняли единогласное решение – пойти на войну.

Тысяча самых умелых гномов во всей расе решила дать бой дракону. И благодаря этому Виид получил доступ к следующему этапу цепочки заданий.

Дзынь!

– «Испытание Гномов».

Сложность: расовое задание.

Гномы приняли решение сражаться с деспотичным драконом. Их тела крепче камня, а дух – твёрже стали! Ради свободы они решили поставить на кон абсолютно всё.

Тем не менее, гномы должны выбрать лидера, который поведёт их за собой. Доблестного лидера, который без страха выступит против Кэйберна.

Для того, чтобы возглавить гномов, Вы должны пройти их испытание.

Если испытание будет провалено – Вы не сможете возглавить гномов и будете принимать участие в битве как рядовой воин.

Награда:

Легендарное оружие.

Ограничение:

Только для гномов.

Вы не можете отказаться от данного задания.

Задание было принято.

А затем прямиком к Виду подошли пять гномов с топорами в руках.

– Так как именно тебе удалось вернуть Жаровню Жертвоприношения, первым делом ты должен выбрать топор. Выбери топор, который соответствует твоим предпочтениям, – произнёс пожилой воин-гном с самым красным носом и мускулистыми предплечьями. – Если ты действительно гном, то должен хорошо разбираться в топорах и железе. Если хочешь, можешь взять каждый из них в руки. Если ты выберешь правильный топор, то мы объявим тебя своим предводителем.

Выслушав это короткое пояснение, Виид принялся разглядывать топоры.

Это было весьма грубое оружие, которое различалось по используемым материалам, размеру и толщине. Впрочем, каждое сделанное гномами оружие было снабжено одной уникальной чертой: острые клинки сияли под лучами света и в полной мере позволяли ощутить грубую силу, способную разрубить что угодно.

«Их рукояти самые обычные…»

Изделия, сделанные гномами, были известны своей практичностью и прочностью, но эти топоры, казалось, были созданы очень давно. Итак, Виид решил ознакомиться с одним из топоров получше и, схватив его обеими руками, приказал:

«Идентификация».

– Кузнец, способный проникать в суть железа, намеренно скрыл детальную информацию об этом топоре.

– Ваш уровень Кузнечного Ремесла слишком низок.

Идентификация провалилась.

Как выяснилось, навык идентификации оказался бесполезен.

«Как и ожидалось».

Виид знал, что в расовых заданиях не бывает простых решений.

– Один из этих топоров – легендарное оружие, три других – топоры, которые использовали герои в эпоху войны, а пятый – всего лишь простой топор, – продолжил объяснять пожилой гном.

– Легендарное оружие?

– Гномы, считавшиеся великими полководцами, на протяжении целых поколений пытались создать нечто особенное. И вот, один из топоров, создание которого было вдохновлено желанием разрубить череп Кэйберна, получился настоящим шедевром. Желание его создателя было больше, чем жажда жизни, а потому топор и стал поистине легендарным.

Тревожно сглотнув, Виид продолжил пытаться выявить нужный топор по одному лишь внешнему виду.

«Легендарный топор… Нет, удача – определенно не самая моя сильная сторона».

Виид с детства не верил в удачу.

Он никогда не играл на игровых автоматах, потому что считал, что это пустая трата денег, но когда жизнь становилась особенно тяжёлой, он покупал лотерейный билет, чтобы сохранить хоть каплю надежды.

В течение недели он мечтал о возможности выиграть джекпот и составлял план того, как его потратить. Первым делом он хотел купить дом, затем внести депозит в банк и купить одежду для своей бабушки и сестры.

«Но выиграть у меня так и не получилось».

Единственное, что он делал, – так это после ознакомления с результатом корил себя за то, что впустую потратил деньги.

Но даже после этого, когда у него появлялась лишняя копейка, он вновь покупал билетик и… вновь проигрывал.

«Рассчитывать на удачу – это как покупать ложную надежду. Лучше уж пройти задание SSS-ранга».

На самом деле, найти нужный топор по одному только виду и вправду было крайне сложно.

«Дело явно не в этом. Низкоуровневое оружие можно было бы отличить от более качественного оружия, но эти топоры все премиум-класса».

Упомянутый простой топор можно было идентифицировать достаточно легко. Его рукоять была сделана из простой древесины и выглядела как изделие массового производства. Но вот найти легендарное оружие из четырех невероятно хорошо сделанных топоров было почти невозможно.

«В конце концов, это задание для гномов. Но если бы в качестве основного оружия я использовал топор, то смог бы легко разобраться? Нет. Вероятно, мой опыт оказал бы какую-то помощь, но обычные прикосновения всё равно бы ничего не дали».

С этой мыслью Виид поднял каждый из топоров и повертел ими. Баланс веса и звук от рассечения воздуха были просто идеальными. Если мечи представляли собой воплощение изящества и скорости, то подобное оружие всем своим видом давало понять, что именно в нём скрыта настоящая мощь.

Именно из-за этого те, кто начинал с топоров, редко переключались на другое оружие.

«Один к четырем. Двадцать пять процентов успеха… Простой топор, о котором говорил тот гном, вне всяческих сомнений – вот этот. По сравнению с другими и вправду ничем не выделяется», –

задумался Виид, – «Может, всё-таки рискнуть и попытать удачи? Понадеяться на чудо? Нет, должен быть какой-то способ. То, что нельзя увидеть при помощи глаз и прикосновений…».

А затем, совершенно внезапно, ему в голову пришла мысль.

До того, как гномы стали сильнейшими воинами, они были мастерами-ремесленниками. И самым главным для них было то, как произведенное ими оружие будет использоваться.

Глава 3.2. Легендарный Артефакт

– Хм-м, – пробормотал Виид, ещё раз взмахнув каждым из топоров.

Поначалу он не понимал, какой топор лучше, однако правильное решение пришло само собой.

– Я выбираю топор, который справа, – слегка улыбнувшись, проговорил скульптор.

– …Точно? Не будешь потом жалеть?

– Да. Я уверен, что это и есть тот самый легендарный топор, способный расколоть череп Кэйберна.

Глядя на топоры, выявить нужный вариант и вправду было невозможно. Невыполнимой была данная задача и при тактильном соприкосновении. Впрочем, Мастер-Кузнец наверняка справился бы с ней.

«Значит, чтобы преуспеть в исполнении данного испытания, я должен быть воином 700/800-го уровня и к тому же мастером Кузнечного Ремесла?»

Нет, насколько бы высокой ни была сложность данного задания, это было уже чересчур. Также испытание нельзя было пройти, полагаясь на удачу.

Только гномы знали, какие из этих топоров принадлежали былым героям, а какой был легендарным.

«Экзаменаторы… вот в ком кроется ответ».

Каждый раз, когда Виид начинал взмахивать очередным топором, взгляды и отношение гномов заметно менялись.

Их реакция на простой топор была ничем не примечательной. Но когда он брал в руки героические топоры – взгляды гномов тут же становились сосредоточенными, а как только Виид вооружался топором, который лежал справа – гномов тут же охватывало чувство страха и возбуждения.

Даже когда он опускал топор на место, гномы всё ещё выглядели обеспокоенными, словно боялись, что на оружии могла остаться царапина.

«Здесь с самого начала не было никаких уловок и трюков. Чтобы пройти испытание, нужно понимать расу гномов, которая никогда не скрывает то, о чём думает».

Итак, их отношение к топору и предоставило чёткий ответ.

Дзынь!

– Вы прошли испытание гномов.

Легендарный топор, наполненный тоской, охватившей несколько веков, вновь явил себя миру. С его помощью гномы наконец-то смогут восстановить свою запятнанную честь!

Вооружитесь легендарным топором и убейте Кэйберна!

– Ваша Слава увеличилась на 40,000.

– Вы прикоснулись к легендарному топору.

Ваше Кузнечное Ремесло увеличилось до 4-го высшего уровня. Теперь Вы можете улучшать ресурсы и накладывать на оружие и доспехи специальные эффекты.

Благодаря данному достижению все Ваши характеристики были увеличены на 4.

Интеллект увеличился на 5.

Мудрость увеличилась на 4.

– Вы получили право командовать тысячей воинов-гномов.

Как для довольно простого задания, награды были просто потрясающими. Улучшение Кузнечного Ремесла также пришлось весьма кстати.

– Как и следовало ожидать от гнома, который вернул Жаровню Жертвоприношения.

– Я знал, что ты сможешь определить легендарный топор. Это под силу лишь тому, кто действительно разбирается в топорах.

– Если ты настоящий гном, то можешь с лёгкостью почувствовать легендарный топор. На самом деле, это было простое испытание, – продолжали болтать гномы, однако Виид их не слушал. Его взгляд был устремлён исключительно к легендарному оружию, которое протягивал ему пожилой гном.

– Теперь он твой.

– Вы действительно даёте его мне?

– Конечно. Поскольку ты получил право командовать нами, то и твоё оружие должно быть соответствующим.

Гульп-гульп-гульп…

От вида топора Виид едва не пускал слюни.

«Не думал, что всё зайдёт так далеко…».

Причиной, по которой Вииду удалось добрался до Деревни Дебрадо, было его обращение за помощью к воинам-гномам.

Исторически гномы жили как рабы под бесконечным гнётом дракона. Финальная битва с Кэйберном была их судьбой. Наверное, именно поэтому расовое задание гномов было настолько непростым и настолько щедрым в отношении вознаграждения.

– Вы получили легендарный Топор Убийцы Драконов.

Легендарное оружие…

В прошлом Император Гейхар также имел в наличии легендарное снаряжение, однако было сказано, что даже среди легендарных предметов имелись большие различия.

– Идентификация!

– Вы прошли испытание гномов, а потому имеете право

ознакомиться с детальными параметрами легендарного оружия.

«Топор Убийцы Драконов»

Сила атаки: 331~572.

Прочность: 350/350.

Топор, работа над созданием которого велась из поколения в поколение лучшими мастерами-гномами, когда-либо существовавшими на этом свете.

Кузнецы каждого поколения вкладывали в него весь свой талант. Гном, который выступит с ним против дракона, получит невообразимую силу, а потому в полной мере использовать данное оружие можно лишь держа его двумя руками.

Данный топор наделён особой характеристикой – «Божественная Жертва». Гномы сильно пострадали, изготавливая данный топор, а потому каждое сражение с легендарным топором приведёт к падению случайной характеристики на 10 пунктов.

Эффекты:

Максимальный запас Здоровья и маны увеличивается на 300%.

Все характеристики: +150.

Шанс критического удара и критический урон: +80%.

Поглощение Здоровья: +5%.

Радиус действия навыков, связанных с Владением Топором: +200%.

Сильные удары накладывают кровотечение, длящееся 20 секунд.

Успешные последовательные атаки уменьшают защиту цели на 15 единиц.

Уменьшает боевой дух монстров на 70%.

Мощь навыков, связанных с Владением Топором, увеличивается на 200%, а затраты маны снижаются вдвое.

При опускании топора на землю активируется Каменный Щит Гномов.

Навыки, связанные с временным улучшением Живучести и Силы, становятся мастерского уровня.

Скорость овладения боевыми навыками увеличивается на 200%.

Сила атаки ближайших воинов-гномов увеличивается на 50%.

Специальные эффекты, которые активируются в битве с драконом:

Сила атаки удваивается.

Сопротивление к магии повышается на 49%.

При получении урона скорость восстановления Здоровья увеличивается на 150%.

Полная невосприимчивость к проклятиям и физическим

ослаблениям.

Топор получает эффекты проникновения, разрушения и сокрушения.

Если владелец топора стоит обеими ногами на земле, никакая сила не сможет сдвинуть его с места.

Ограничения:

Только для гномов.

Уровень: 990.

«Это безумие… просто безумие», – глядя на топор с открытым ртом, подумал Виид.

Оружие было настолько величественным, что его нужно было держать обеими руками, при этом само оно было тяжелее и мощнее меча.

Это было настоящее оружие победы!

Его базовая сила атаки в три раза превосходила аналогичный показатель Меча Лоа. Кроме того, во время сражения с драконом наносимый им урон повышался ещё в два раза.

«Единственное, что меня беспокоит, так это Божественная Жертва…»

Каждое сражение с таким топором будет стоить ему 10 единиц одной из характеристик!

Проще говоря, всего пять сражений обойдутся ему в 50 случайных очков распределения!

Конечно, Виид мог потерять очки избыточных «Достоинства», «Очарования», «Харизмы» и «Боевого духа», но то же самое касалось и жизненно важных Силы, Ловкости и Живучести.

«Это не то оружие, которое я могу использовать в любое время. Тем не менее, по сравнению с Мечом Лоа у него как минимум в пять раз больше силы атаки. Я так полагаю, оно больше предназначено для рейдов».

Для задания по уничтожению дракона, каким бы грандиозным оно ни казалось, одного-двух героев было мало. Даже воспользовавшись Жаровней Жертвоприношения всё ещё было неизвестно, насколько полезными они окажутся.

Однако расовое задание гномов не только снабдило его опытнейшими воинами, но и обеспечило его лучшим оружием.

«С помощью этого топора я смогу нанести дракону серьёзный урон».

Виид был уверен, что с помощью одного этого оружия сможет лишить Кэйберна целых десяти процентов Здоровья. Конечно, ему всё-таки придётся использовать Жаровню Жертвоприношения, но пока воины-гномы покупают время, он сможет произвести целую серию сокрушительных атак.

«Но даже несмотря на это, ничто не может гарантировать

победу».

Основная проблема заключалась в боевом стиле дракона. Неважно, насколько могущественное войско Виид соберёт, если дракон начнёт магическую бомбардировку, оставаясь в небе, гномы попросту не смогут атаковать.

«Раньше Кэйберн считал гномов обычными букашками. Но после того, как его ограбили, он в ярости. Без прочих переменных битва должна была состояться на уровне земли. Впрочем, если гномы устроят какую-нибудь диверсию, это выиграет мне время, но сложность всё равно останется крайне высокой», – задумался Виид, пытаясь смоделировать сцену битвы с Кэйберном.

Даже если он в полной мере воспользуется поддержкой гномов и разработает идеальную тактику, сражение с драконом всё равно останется весьма экстремальным.

Как-никак, чёрный дракон вряд ли будет просто ходить по земле и размахивать лапами.

«Вероятность успеха слишком мала. Если я повышу сопротивление к магии, гномы смогут выдерживать его атаки, но…»

– Зададим ему жару! – внезапно закричали гномы, прервав размышления Виида.

– Если бы не Виидхэнд, у нас не было бы даже возможности бросить Кэйберну вызов!

– Это всё имеет смысл, только если он нас поведёт. Пусть он и молод, но он уже показал нам своё мужество и силу!

– Но дракон – это дракон. Даже не знаю, удастся ли нам одолеть его…

– Вспомните о сокровище нашей расы. Венец Молний сделает своё дело.

– Ты имеешь в виду легендарный предмет, выкованный Сомхэндом – самым известным гномом в истории?

Услышав эти слова, Виид тут же сосредоточился. Его сердце трепетало от мысли, что он может получить ещё один легендарный артефакт. И вот, пожилой гном, принесший Топор Убийцы Драконов, снова заговорил:

– Виидхэнд. Я знаю, что лишь тебе под силу отыскать Венец Молний. Это ещё одно сокровище, созданное для уничтожения Кэйберна!

Дзынь!

– «Венец Молний».

Гномы – доблестные воины, которые уже готовы следовать за Вами, герой.

Однако, возглавив тысячу умелых воинов, Вам предстоит отыскать ещё одно сокровище этой расы – Венец Молний.

Его нахождение будет стоить каждой жертвы, которую придётся принести на этом пути.

Сложность: расовое задание.

Ограничения:

Только для гномов.

Награда:

Венец Молний.

* При выполнении данного задания на кон ставится судьба всей расы!

Вы должны возглавить отважных гномов и победить Кэйберна, используя легендарное снаряжение, некогда выкованное представителями этой расы.

Злой дракон будет охотиться за Вами, однако гномы не отступят, даже если им придётся заплатить своими жизнями.

Предупреждение:

Гномы запрещают представителям других рас заходить в секретное место, где хранятся их сокровища. Если тот, кто не является гномом, присоединится к заданию, воины-гномы отвергнут героя.

В случае провала задания отношения между гномами и Кэйберном станут наихудшими и Тор будет уничтожен.

Разрушение Тора.

Именно эта миссия должна была определить судьбу гномов.

«Почему это расовое задание такое экстремальное?»

Одно неверное движение, и вся раса могла быть стёрта с лица земли.

«Венец Молний…»

Легендарное снаряжение, некогда спрятанное гномами!

– А что такое этот Венец Молний? – спросил Виид у гнома, который дал ему задание.

– Это корона, обладающая самым мощным стихийным элементом, молнией. Это легендарный предмет, который может что угодно превратить в пепел. С ним ты сможешь возглавить настоящую армию.

– О… Какое невероятное сокровище! И где же эта корона?

– Ну-у… Тебе предстоит это выяснить.

– …

– Но куда бы ты ни направился, молодые воины-гномы помогут тебе.

Манауэ: – Никогда не слышал ни о каких Венцах Молний! Ни в исторических записях, ни в журналах заданий: этой вещи словно никогда и не существовало!

Услышав слова Манауэ, Виид предположил, что Венец Молний – поистине бесценный предмет, стоящий на одном

уровне с Топором Убийцы Драконов.

Легендарный артефакт расы гномов! Чтобы одолеть чёрного дракона, они создавали его на протяжении нескольких сотен лет, а потому не было никаких сомнений в том, что его сила огромна.

«Это же настоящий фестиваль качественных предметов!».

Чейз: – Итак, легендарное снаряжение, спрятанное гномами… При том, что Виид может всех их убить ещё до того, как задание будет закончено…

Спенсер: – Учитывая параметры короны, кажется, она существенно повышает командные способности. Бьюсь об заклад, в неё встроены различные защитные заклинания, которые можно использовать против дракона. Если Виид экипирует её и возглавит армию, последствия будут огромны. А поскольку это корона, она также поможет ему в управлении империей.

Глава 3.3. Легендарный Артефакт

Как и ожидалось, на форумах поднялся настоящий бум.

Все уважающие себя телестанции транслировали приключение Виида в прямом эфире, однако в некоторых ситуациях требовалось соблюдение определённой конфиденциальности, а потому время от времени происходили минутные перерывы.

И вот, когда на экране появился Топор Убийцы Драконов, зрители едва не сошли с ума.

Однако настоящий бунт начался после того, как они услышали, что Виду предстоит найти Венец Молний.

– Ва-а-а-а-а! Да его благословил сам Бог Предметов!

– Вот это я понимаю круто! Ещё немного, и он приберет к рукам все сокровища гномов!

– Но Виид не гном. Он человек.

Впрочем, куда более взволнованным был сам Виид.

«Легендарное снаряжение гномов. Оно прекрасно подойдет в качестве короны для правителя Империи Арпен».

Искушение было слишком велико, а потому скульптор недолго думая ответил:

– Да. Я обязательно найду её.

– Вы приняли задание.

Приняв задание, Виид решил побродить по деревне и порасспрашивать о венце местных гномов.

– Скажите, а где искать этот Венец Молний?

– Не знаю.

– Но как же мне тогда его найти?

– Э-э-э… Я уверен, у тебя всё получится. Ты же тот самый Виидхэнд, вернувший Жаровню Жертвоприношения! Я уверен, что тебе всё по плечу!

– Итак, Венец Молний…

– Впервые о нём слышу.

– …

Однако ни один из гномов не имел полезной информации.

Затем Виид вспомнил гнома, который впервые заговорил с ним о короне. Это был особо низкий, но зато очень плотный гном по имени Гомфхэнд.

Гомфхэнд был превосходным воином и кузнецом, обладающим высокой репутацией в Торе.

– Я хотел бы побольше узнать о Венце Молний.

– Я хотел бы тебе всё рассказать, но… это будет опасно.

– Значит, Вам всё-таки что-то известно. Не переживайте, я

готов пожертвовать ради гномов своей жизнью.

– Что ж, раз так, то возьми вот это.

Дзынь!

– Вы получили секретную карту гномов.

Это был старый свиток, выщербленный из оленьей шкуры. Со временем его края сильно износились, однако в центре всё ещё сохранились рисунки гор и знак Х.

– Наши предки создали это место, готовясь к битве с драконом.

Гульп

– Значит, там нечто вроде сокровищницы?

– Не уверен, но… можешь воспринимать его именно так. В нём мы запасали всё необходимое обмундирование, предназначенное для охоты на дракона.

– Включая корону…

– Да, однако его захватили монстры. Гордые воины-гномы помогут тебе, поэтому будь так добр: найди хранилище и забери оттуда наши вещи.

Выслушав гнома, Виид внимательно осмотрел свиток.

«На этой карте нет ни городов, ни деревень. Впрочем, этого и следовало ожидать…».

Также на ней не значилось соответствующих пометок с реками и морями. Были только горы, окрашенные в чёрный цвет, причём некоторые были особенно тёмные.

«Возможно, так обозначается их размер и высота? Чем-то эта местность напоминает Арголдию».

Арголдия была одной из 10 Запретных Зон. Это был регион, расположенный в пустынной местности Центрального Континента и состоящий из песка и камней. Да, Версальский Континент был огромен, однако подобные пустоши оставались редкостью даже для него.

«Если это Арголдия, то поиски значительно упростятся. Даже с учётом того, что это Запретная Зона, сейчас уже далеко не первые дни Королевской Дороги. Арголдия уже не абсолютно опасная зона. Впрочем, задание вряд ли будет лёгким…»

Осмотрев карту, Виид сделал все необходимые расчеты.

Поскольку данное задание должно было решить судьбу целой расы, а также принести экипировку, которая будет использоваться в битве с драконом, оно могло стать серьёзным испытанием.

«Готов поспорить, что вокруг обитают высокоуровневые монстры. Гномы сказали, что хранилище было захвачено чудовищами, а потому, вполне вероятно, теперь легендарная экипировка используется… монстрами».

Простым примером были гоблины, которые прекрасно

пользовались экипировкой людей.

Чем выше был уровень монстра, тем лучше он распознавал качественное снаряжение и мог пользоваться им как своим собственным.

«Итак, я должен возглавить воинов-гномов и одолеть монстров. Кажется, всё просто».

Поскольку задание было расовым, Виид не мог получить помощь от игроков-людей. Оберон и гномы-игроки могли оказать ему некоторую помощь, но стратегически это означало всего лишь добавление нескольких воинов, что вряд ли бы сильно повлияло на конечный результат.

«Итак, я должен сделать это в одиночку».

***

Выйдя за врата Моры, Реверс был преисполнен самых светлых ожиданий.

Не так давно он приобрёл на одном из аукционов прекрасный меч, а также кожаные доспехи, увеличивающие запас Здоровья, защиту и Ловкость.

– Вы экипировали Меч Пробуждения.

Ваше Владение Мечом стало быстрее и сильнее.

Тем не менее, из-за ограничения для начинающих игроков, Вы сможете использовать лишь 54% мощности клинка.

– Ха-ха-ха! Ну что, монстры!? Сейчас мы с вами поговорим!

Реверс был вооружён с ног до головы в самую лучшую экипировку, которую он только смог достать для своего уровня.

«Какое же у меня прекрасное настроение!».

Чувствуя небывалое волнение, Реверс побежал к ближайшим кроликам. Его скорость передвижения была на 30% выше, чем раньше, и бедные кролики умирали от одного-единственного удара.

– Вы убили кролика.

– Вы получили очки опыта.

– С одного удара, хе-хе-хе!

Теперь ему было очень удобно убивать кроликов, которые раньше доставляли определённые проблемы.

Он был намного быстрее и сильнее, благодаря чему его скорость охоты стала как минимум в пять раз более эффективной.

– Да, так и должно быть. Мне нужно охотиться как можно быстрее.

Реверс сосредоточился на охоте неподалёку от ворот Моры, и время, которое шло так медленно, когда он избивал манекены, пролетало почти незаметно.

– Вы получили новый уровень.

Качаться было по-настоящему интересно, а наблюдать за

постоянным прогрессом своего персонажа – в разы приятнее, чем есть самую вкусную в мире еду!

Иногда случалось, что Реверсу даже предлагали поохотиться вместе.

– Извините… Не хотите поохотиться в группе?

– В группе?

В глазах других начинающих игроков Реверс, с его быстрыми и сильными ударами, выглядел поистине удивительным мечником.

– Мы собираемся в восточный лес поохотиться на лис и волков. Вы, кажется, мечник. Не хотите пойти нами? – предложили ему. В ответ Реверс потёр подбородок и проверил статус каждого игрока.

Просмотрев целую гору экипировки на торговых площадках, он мог с одного взгляда оценить примерную силу другого человека. И вот, как выяснилось, все они были экипированы в самые простые доспехи чуть выше 15-го уровня.

Тем не менее, Реверс отказываться не стал и присоединился к группе новичков.

– Что ж, звучит заманчиво.

Волки, с которыми до этого у него были серьёзные проблемы, теперь же получали значительный урон каждый раз, когда он взмахивал своим клинком. Да, одно неосторожное движение приводило к укусу или царапине, однако большая часть входящего урона нивелировалась его бронёй.

– Ты такой сильный.

– Я такого же уровня, как вы, – ответил Реверс, наслаждаясь своим превосходящим статусом. Так или иначе, но вливание денежных средств позволило ему сполна познать радость Королевской Дороги.

«Как же всё-таки это весело!».

И вот, примерно через 30 минут группа устроилась отдыхать. Товарищи разожгли костер и, достав незамысловатую еду, разложили перед собой.

В Море сельскохозяйственные продукты были вкусными и дешевыми, а потому начинающие игроки часто носили с собой не только хлеб, но и овощи с фруктами.

– Я слышал, что Мора будет разрушена. Это правда? – заговорил один из игроков.

– Не знаю. Я слышал, что падёт Уапенский Замок, следующей целью станет Хозяйка. После этого Мора.

– Даже не представляю, что будет, если Мора будет разрушена…

До конца света, предсказанного учеными из Культа Травяной

Каши, оставалось всего восемнадцать дней. В результате этого среди игроков Моры начало нарастать волнение. Впрочем, многие попросту отказывались верить в нечто подобное.

«Зря они так легкомысленны…» – нахмурился Реверс, копаясь в своих фруктах.

Дата, которая была рассчитана с помощью его ИИ, и дата, предсказанная учёными, были абсолютно идентичными.

Чтобы Мора не стала мишенью, им уже пришлось уничтожить 5,2% территории города. Причём на следующей неделе предстояло снести ещё 2% инфраструктуры и 8% через неделю.

Если бы они уничтожили Великие Архитектурные Строения или коммерческие объекты, можно было сократить уменьшение общей территории, но это казалось чем-то абсолютно невозможным.

«Если появится дракон, мне придётся перебраться в другое место. Может, я всё-таки принял неверное решение, начав играть в Море?» – задумался Реверс. Однако, несмотря на то, что он провёл здесь совсем немного времени, мысль о потере своей родины вызывала у него сожаление.

– Разве Виид не защитит Мору?

– Ну-у… он выкрал Жаровню Жертвоприношения. Возможно, с ней ему удастся победить дракона.

Так или иначе, Реверс считал их слова ложной надеждой.

«Жаровня Жертвоприношения. Это невозможно даже с этим предметом».

Успех Виида в рейде на логово дракона увеличил ожидания игроков. И, естественно, свято верили в то, что Виду каким-то образом удастся защитить Мору, северные игроки.

«Он не справится, имея в качестве союзников лишь этих жалких гномов…».

Несмотря на то, что Реверс был новичком, его оценочные навыки ничем не уступали способностям Виида и Бадырея.

«Если они будут хорошо сражаться, им удастся нанести некоторый урон Кэйберну. Тем не менее, этого будет недостаточно, чтобы убить его. Зря он ставит на кон судьбу всей расы…».

***

Альянс тёмных геймеров.

После того, как чёрный дракон поверг мир в хаос, именно они начали извлекать наибольшую прибыль.

Монстры были повсюду, в результате чего уровень опасности для обычных игроков существенно возрос.

• *Ищу эскорт до Аквапарка Пухоль.*

• *Ищу высокоуровневое оружие. За подробностями – в личные*

сообщения.

• *Нужен тот, кто покачает меня на протяжении следующих двух дней.*

• *Ищу желающих присоединиться ко мне в подземелье для выполнения задания. Оплата почасовая с момента выхода из Моры.*

Тёмные геймеры продали свои трофеи и оказывали прочие услуги, чтобы заработать как можно больше деньжат. Но даже среди них наиболее горячей темой для дискуссии был Кэйберн.

– Мы, конечно, процветаем, но эта чёртова ящерица меня слегка беспокоит.

– Клиенты боятся охоты. Также уменьшилось количество туристов.

– Вы видели очередь в Аквапарке Пухоль? Все те, кто должен охотиться, просто перешли на пассивный режим.

– Не знаю, как у вас, но у меня комиссионных стало меньше. Рыночная цена на экипировку также немного снизилась.

– Игроки Центрального Континента стекаются на Северный Континент, так что это не удивительно. Однако им тоже понадобится золото, а потому курс остаётся прежним.

– Экипировка должна продаваться дороже. Я не могу получать высокую прибыль, просто выполняя поручения и получая золото.

– Эй, старички. Деревня Маргарита была захвачена монстрами. Можете помочь?

Каждый день на форуме тёмных геймеров появлялась информация о разрушении всё новых деревень и вторжении монстров.

Темные геймеры, которые поначалу сорвали настоящий джекпот, теперь тоже начали чувствовать шаткое состояние этого мира.

– Монстры один за другим уничтожают города и сёла. Если так пойдёт и дальше, нам больше некуда будет сопровождать клиентов.

– Люди мигрируют в безопасные регионы, так что работа всегда найдется.

– Ага, до тех пор, пока не будут уничтожены и эти безопасные места. Кроме того, если жизненно важные города сильно пострадают, это станет настоящей проблемой.

Тёмные геймеры были обеспокоены состоянием мира.

Они хотели, чтобы Кэйберн навсегда исчез, но победить дракона было нелегко. Многие из тёмных геймеров сражались с одними из самых опасных монстров Королевской Дороги, а потому знали об этом лучше кого бы то ни было.

Глава 4.1. Подземелье Арголдии

Возглавив небольшую армию из тысячи воинов-гномов, Виид направился с ними в Арголдию. Ему хотелось добраться туда как можно быстрее, однако гномы, с их короткими ногами, были далеко не лучшими путешественниками.

К счастью, все они оказались довольно выносливыми, тогда как Арголдия находилась рядом с Центральным Континентом. Также Виид получил некоторую помощь от авантюристов и авиаков.

Спенсер: – Я пришлю подробную карту, которую я нарисовал в прошлый раз, когда посетил Арголдию.

Чейз: – А у меня есть сборник информации об Арголдии.

Паря в небесах, авиаки детально исследовали пустынные районы запретной зоны. В округе встречалось множество летающих монстров, что неизбежно приводило к столкновениям, но даже с учётом этого группа продвигалась довольно быстро.

Хладнокрыл: – Кажется, я нашёл это место. Оно примерно в полудне пути от вашего текущего местоположения. Вы увидите три скалистых горы.

– Ну что, побежали?

Виид безжалостно тащил за собой гномов, практически не давая им времени на отдых. Впрочем, каждый из присутствующих был свыше 500-го уровня. Некоторые энергичные гномы и вовсе могли похвастаться 550-ым или почти 600-ым уровнем.

У большинства этих гномов была своя собственная история. Битву с драконом они считали своим призванием, а потому с юных лет сидели в подземельях, наращивая силу и навыки.

«Они отличаются от других игроков, которые зачастую щадят себя. Во славу своей расы они с радостью воспользуются Жаровней Жертвоприношения», – подумал Виид. – *«А раз так – я должен настроить их на правильный лад».*

Именно он должен будет возглавить их, когда они наконец-то встретятся с Кэйберном.

Так, время от времени сражаясь с монстрами, группа добралась до места, отмеченного на свитке. В ходе этого процесса им довелось ещё несколько раз столкнуться с летающими чудовищами, однако благодаря метательным кинжалам и пращам большинство монстров удалось сдержать на расстоянии.

– Кажется, мы на месте… – пробормотал Виид, глядя на огромную скалу, преграждающую им путь.

Хладнокрыл: – Судя по окружающей местности, это, безусловно, то самое место. Однако вход я ещё не нашёл.

Внимательно изучив карту и окружающую местность, Виид понял, что именно за этой стеной и находится заветное хранилище.

«Проблема во входе», – задумался Виид, однако вскоре пришёл к довольно простому ответу. – *«Бьюсь об заклад, хранилище будет очередным неисследованным подземельем».*

Итак, если карта не врала, им нужно было всего лишь раскопать вход.

– Нужно пробиться сквозь эту скалу. Судя по всему, вход в хранилище был завален или что-то в этом роде.

Услышав недвусмысленные слова Виида, гномы вытащили свои кирки и начали долбить стену. Менее чем через тридцать минут они прорвались сквозь скалу и создали самый настоящий проход в подземелье, по которому могло пройти вплоть до трёх человек.

– Вы – первооткрыватель «Секретного Хранилища Гномов».

Ваша Слава увеличилась на 15,000.

На протяжении следующей недели шансы выпадения трофеев и получаемый опыт удваиваются.

Первый убитый монстр оставит после себя наилучшую возможную добычу.

Выполняя расовое задание гномов, Виид загребал Славу прямо-таки лопатой. Избыточное количество Славы, возможно, было отличительной чертой подобного рода заданий.

Впрочем, это было не удивительно, поскольку данное задание было чрезвычайно важным для всех гномов без исключения.

«Мы нашли его раньше, чем я думал», – медленно пробираясь внутрь подземелья, подумал Виид. – *«Однако с этого момента я не смогу получать помощь от других игроков. Кроме того, есть и другие недостатки».*

Он не сможет использовать Призыв Нежити, которую так презирали гномы. Излишне говорить, что вызвать Ван Хока и Торидо он тоже не сможет.

Гномы были простодушными и не шли на компромиссы в отношении вещей, которые они ненавидели.

«Хм-м. Что ж, в таком случае мне просто придётся сполна использовать этих гномов».

Затем Виид вытащил из рюкзака семь комплектов гномьего снаряжения, которые он выкрал из логова дракона, и раздал их между присутствующими. У Кэйберна хранилось огромное количество сокровищ, однако найти экипировку, подходящую для гномов 500-го уровня и выше, оказалось на удивление трудно.

– Это работа великого полководца Виидхэнда?

– Нет, я взял всё это в логове Кэйберна. Можете использовать

её.

В полномасштабной войне хорошо экипированные семеро гномов не сыграли бы особого значения. Однако, если гномы, возглавляющие рейдовую группу в подземелье, будут надёжно защищены, они смогут противостоять практически любому врагу!

– Стойте как можно плотнее друг к другу и держите строй.

У секретного хранилища гномов были мраморные стены и довольно просторные коридоры, ширина которых достигала двадцати метров.

– Не попадитесь в ловушки и смотрите под ноги.

Виид разделил гномов на двадцать отрядов по пятьдесят человек. Он уже убедился в том, что эти воины могут свободно использовать от пяти до шести видов оружия: начиная от метательного, такого как пращи с кинжалами, и заканчивая тяжелым, таким как двуручные топоры и большие копья.

Все они были кузнецами и, как следствие, хорошо разбирались в оружии.

Также они хорошо владели щитами. Это были настоящие мастера на все руки!

И вот, спустя некоторое время перед ними появились кеи – травоядные животные, населяющие Арголдию. Длиной эти твари достигали пяти метров и отличались весьма скверным характером, нападая на более мелких существ исключительно ради забавы.

– Обнаружен противник. Приготовиться к бою.

Снаряжённые качественной экипировкой воины-гномы подняли оружие и двинулись вперёд. Но поскольку кеи обладали чрезвычайно прочной шкурой, обычные атаки не отличались особой эффективностью.

– Передний край, поднять щиты и отступить. Второй ряд, метнуть копья. Третий ряд, бросить кинжалы. Четвертый ряд, вооружитесь топорами и атакуйте.

Гномы, несущие на спинах разнообразное оружие, быстро приспосабливались к любому типу врагов, с которым сражались. Они великолепно защищались, одновременно с этим отрубая щупальца монстров своими громадными топорами.

– Отлично.

Виид был доволен, глядя на то, что гномы движутся именно так, как он приказывал. Каждый гном идеально выполнял свою роль, а их врожденная отвага подавляла страх даже перед куда более грозными противниками.

Пусть гномы и уступали в силе тем же варварам, однако их мастерское владением щитами и прекрасные доспехи делали их чрезвычайно эффективными в ближнем бою.

Они позаботились о кеях, получив лишь незначительные травмы.

– К-гм. Что-то рука немного побаливает. А, не важно. Я могу сражаться и с одной рукой.

Виид был впечатлён, наблюдая за тем, как они лечат свои раны после окончания битвы.

А с каждым новым сражением он продолжал улучшать тактику. В хранилище обитали всевозможные монстры: начиная от крупных насекомых, заканчивая каменными чудовищами и проклятыми духами.

Время от времени Виид приказывал сражаться, используя лишь метательное оружие и щиты, чтобы свести количество раненых к минимуму. Также он хотел определить боевой уровень воинов-гномов с помощью различных ситуационных сражений, прежде чем противостоять дракону.

«Их защита поистине велика. А ведь с нами нет ни одного жреца… С ними эти гномы и вовсе будут непобедимыми».

Используя в ближнем бою топоры, гномы действовали несколько безрассудно. Они бездумно взмахивали ими, не отступая ни на шаг. Однако Виид выяснил, что как только в их руках появлялись мечи и копья, то гномы тут же меняли тактику, пытаясь удержать противника под контролем и досконально исполнить порученную задачу.

«Таким образом, их боевой стиль зависит от экипированного оружия. Что ж, не слишком удивительно».

Тем не менее, как только они встретили монстров с высокой защитой, Виид тут же увидел пределы воинов-гномов.

С каждым ударом гномы вкладывали всё больше и больше силы. Они сражались до тех пор, пока враг не падал на землю, будучи не в состоянии продолжать битву, но… всё это занимало слишком много времени.

«Они неплохо охотятся, но их недостаточно, чтобы победить дракона», – нахмурился Виид.

Воины-гномы использовали только самые простые навыки. Их защитные способности были весьма разнообразны, однако им не хватало мастерства, поскольку их было слишком много.

Благодаря своей высокой силе и хорошему оружию, гномов невозможно было остановить, когда их противниками являлись монстры с посредственной защитой. Но когда враг не уступал им по стойкости, гномы попросту не могли быстро справиться с ним.

Воины, орудующие топорами и копьями, обладали весьма приличной силой атаки, и если их правильно организовать, они могли охотиться быстро. Однако данный метод был бессмысленным против дракона.

«Будет довольно хлопотно убить босса даже в этом подземелье, не говоря уже о Кэйберне. Тем не менее, они хорошо держатся».

Возможно, Виду удастся свести на нет хотя бы часть этих слабостей. Всё, что ему нужно было сделать – так это научить их более эффективным и мощным навыкам.

Виид: – Манауэ.

Манауэ: – К вашим услугам!

Виид: – Гномы способны владеть практически любым оружием. Но их навыки оставляют желать лучшего, и мне нужно обучить их чему-то более полезному.

Манауэ: – Для битвы с драконом?

Как и ожидалось, Мануэ прекрасно понимал его намерения.

Виид: – Будет весьма полезно обучить их навыкам, которые помогут и при обычной охоте, но, конечно, для охоты на дракона им нужно нечто посерьёзнее.

Например, секретные техники владения мечом, топором или копьём.

В прошлом трудно было обучиться даже одной такой способности, однако времена изменились. Виид был правителем Империи Арпен и обладал высшей властью.

За исключением тех, которые находились на территории бывшего Королевства Хэйвен, он мог собрать все секретные техники.

Виид: – Не каждый может овладеть секретной техникой, но я уверен, что гномам это под силу.

Манауэ: – Постараюсь достать лучшие и как можно быстрее. Оберон тоже наверняка знает немало защитных навыков.

Впрочем, восполнением недостающих навыков дело не заканчивалось. Для того, чтобы они достигли высшего уровня в каждой из способностей, им предстояло пройти через интенсивный труд.

К счастью для них, Виид был экспертом в этой области.

«Гномы – очень гордые, а потому имеют высокий уровень терпимости. Я могу сделать так, чтобы они сражались до тех пор, пока не смогут даже пальцем пошевелить».

А раз так, пришло время увеличить темп охоты!

– Я – Виидхэнд! – взревел Виид, вытащив Меч Лоа.

С этого момента он должен был завоевать сердца воинов, приняв личное участие в охоте.

– Меч? Почему меч? – задались вопросом некоторые гномы. Тем не менее, Топор Убийцы Драконов уменьшал характеристики, а потому Виид не собирался его использовать почём зря.

Данное оружие находилось под запретом, если только ему не

противостоял монстр уровня босса.

Что касается рёва Виида, он был весьма эффективным в повышении морального состояния гномов, но также в нём крылся иной мотив.

Услышав его голос, в их сторону устремились бесконечные легионы монстров.

А затем подземелье превратилось в настоящий ад, преисполненный ужасающими криками чудовищ.

«Что ж, начнём уборку».

Виид считал, что собирать всех этих монстров вместе чрезвычайно опасно, однако…

«Я должен сэкономить время. В любом случае, оно того стоит».

Гномы проявляли себя лучше всего, когда их доводили до пределов!

Кроме того, зачищая подземелье поэтапно, в битве принимала бы участие лишь часть гномов, вне зависимости от того, насколько просторными были залы.

Итак, подтвердив высокую защиту гномов, Виид решил, что им остаётся лишь сражаться до самого конца.

«Скульптурное Разрушение! Всё в Силу!», – приказал он, после чего использовал один из своих самых главных навыков, – «Хераимское Фехтование!».

Виид безжалостно разрубал монстров, стоя бок о бок с другими гномами.

– Этот гном просто невероятен.

– Он смог бы одолеть даже огра, – бормотали восхищённые гномы.

Спустя некоторое время с монстрами было покончено. Гномы сильно устали, однако жертв не было. А всё потому, что они защищали друг друга ценой своих собственных жизней. И это очень впечатлило Виида.

«Хм-м. Эти ребята и вправду хорошо мне подходят».

Он не хотел, чтобы его подчиненные умирали понапрасну, ведь именно так должен был рассуждать эксплуататорский генеральный директор!

– Нужно продолжать двигаться вперёд.

Спустя какое-то время группа обнаружила железных големов, с ног до головы покрытых толстым слоем пыли.

– Обнаружен противник. Приготовиться к бою.

Но, ко всеобщему удивлению, големы оказались не врагами, а союзниками.

– Гу-у-у-ух. Наконец-то вы прибыли.

– Мы ждали целую вечность.

Это были железные големы, некогда созданные командирами гномов.

«Как и следовало ожидать от продвинутого подземелья в одной из 10 Запретных Зон».

Глава 4.2. Подземелье Арголдии

Виид был всерьёз обеспокоен сложностью задания.

Если система выделила им подкрепление в виде железных големов, значит, дальше их ждало нечто такое, что невозможно было преодолеть даже с хорошо подготовленными гномами.

«Что ж… по крайней мере, это будет весело».

Как-никак, Виид был не обычным гномом, который боялся трудных заданий. Он прошёл через всевозможные трудности с бесчисленными скитаниями по всему континенту и обладал огромным набором самых разных навыков.

«В обычной ситуации расовое задание гномов должно было появиться на 700/800-ых уровнях. А может и того позже. Даже если предположить, что гномы сильнее обычного, их средний уровень вряд ли превышает 550-ый».

А раз так, задание следовало проходить иначе: он должен был продвигаться вперёд самостоятельно, держа гномов позади.

«Впереди наверняка будут сильные монстры».

Эти гномы должны были сразиться с Кэйберном. Никто из них не должен умереть почём зря.

Виид чувствовал, как с каждым шагом опасность нарастает. Впрочем, в таких подземельях, как это, гномы могли противостоять практически любому противнику. Благодаря высокой защите и правильной тактике они почти наверняка смогут обойтись без потерь.

«Как-никак, нас ещё ждёт дракон… Экстремальные битвы нам ни к чему».

***

Авантюристы, отправившиеся в Огненное Кольцо, каждый день видели, как погибают их товарищи.

– Это место продолжает оставаться чрезвычайно опасным вне зависимости от того, сколько предосторожностей предпринято.

– Согласен. Наибольшая проблема заключается даже не в монстрах, а в ландшафте.

Внезапные извержения вулканов приводили к тому, что земля то и дело разверзалась, выпуская наружу облака нестерпимого жара.

Авантюристы стали свидетелями нескольких десятков случаев, когда их товарищи умирали от самых обычных ожогов. И это принесло им понимание того, что обеспечить безопасное нахождение в Огненном Кольце попросту невозможно.

– В регионах с экстремальными условиями можно выжить, имея в наличии надлежащую экипировку, но здесь никогда не

знаешь, когда тебя убьёт очередной выброс лавы.

– Может, вернёмся и поищем какие-нибудь зацепки в землях орков?

– Думаешь, орки смогут нам рассказать ещё что-то о Короле Демонов?

– Не знаю… но если мы найдем даже самое незначительное задание, это будет уже хоть что-то.

– Как хочешь, но мы останемся. Я уверен, что логово Лэндони где-то здесь. После всего, через что мы прошли, я не могу просто так сдаться.

Таким образом, авантюристы разделились на две группы.

Такие опытные искатели приключений, как Чейз и Спенсер, решили остаться и продолжить поиски, в то время как большинство других предпочло вернуться в земли орков или на Центральный Континент.

Экспедиция в Огненное Кольцо была невероятно опасна: люди погибали, падая в расщелины с лавой, или от раскалённых обломков, вызванных извержениями вулканов.

В прошлом Виид уже исследовал Джиголас, частью которого и являлись огненные земли, но тогда ему довелось посетить лишь вулканический остров в ледниковом регионе. Здесь то и дело происходили сдвиги неустойчивых тектонических плит, постоянно извергая наружу лаву и видоизменяя ландшафт.

Огненное Кольцо было самым опасным местом в мире. Одно его существование отвергало возможность для исследования.

– Итак, какой план? – задались вопросом оставшиеся авантюристы. Разложив перед собой карту, искатели приключений поняли, что даже после гибели огромного количества людей им удалось исследовать лишь 20% локации.

Не посещённые места были чрезвычайно опасны, либо доступ в них был попросту невозможен из-за обильного количества монстров.

– Исследование задерживается либо потому, что мы погибаем во время групповых исследований, либо потому, что мы продвигаемся слишком осторожно. В таком случае, как насчет того, чтобы исследовать местность индивидуально? Мы можем просто делиться новой информацией между собой, – проанализировав ситуацию, предложил Чейз.

– Звучит неплохо.

– Не знаю, кто из нас найдет логово Лэндони, но давайте не будем присваивать себе всю славу после того, как мы все зашли так далеко.

На этой ноте авантюристы решили организовать свои собственные сольные экспедиции.

Каждый шаг вперёд давался с риском для жизни, а каждый пройденный метр они помечали специальной маркировкой, символизирующей безопасность того или иного маршрута.

***

Бизон был авантюристом 230-го уровня, начавшим играть в Море ещё до того, как была основана Империя Арпен.

«Я должен найти логово Лэндони!»

Бизону, прибывшему в Огненное Кольцо, не хватало определенных навыков, но вот страсти было хоть отбавляй.

Он уже был близок к тому, чтобы дважды умереть во время исследования одного из вулканов, однако в земли орков он так и не вернулся.

«Здешняя местность очень опасная. Области, которые мне удалось исследовать, из-за извержений всё время трансформируются», – погрузился в раздумья Бизон, занимаясь готовкой мяса у горящей реки.

Бизон думал, что с его текущими способностями ему никогда не удастся отыскать логово Лэндони.

Огненное Кольцо вполне можно было назвать «кладбищем искателей приключений», поскольку оно отвергало само присутствие людей на своей территории.

«Бесцельные поиски по окрестностям убьют меня примерно миллион раз за год».

Именно по этой причине многие искатели приключений решили бросить подобные исследования.

«Если бы это был Виид… Нет, даже он потерпел бы здесь неудачу».

Бизон был игроком, который стремился к своей мечте, наблюдая за Виидом и его приключениями. Однако после некоторых размышлений Бизон решил изменить ход мыслей.

Огненное Кольцо было слишком опасным, а потому полноценные экспедиции здесь никогда не проводились. Да, авантюристы были бесстрашными людьми, но даже они редко осмеливались исследовать области, где то и дело извергались вулканы.

Также исследованию окружающей среды препятствовали изменения ландшафта и вулканические выбросы, приводившие к гибели людей.

«Из-за этого продолжать исследование просто глупо. Поиск логова Лэндони будет стоить бесчисленного количества жизней», – покачал головой Бизон, уставившись в сторону особо крупного вулкана.

В Огненном Кольце было несколько мест, особо опасных для проведения исследований.

Струи лавы поднимались на несколько сотен метров вверх; покрывая небо чёрными одеялами пепла.

«Логово Лэндони… Лэндони – красный дракон. Он близок к самой сущности огня. И точно так же, как моим родителям нравится тёплый самонагревающийся матрац, разве красный дракон не предпочтет то же самое?» – задумался Бизон, вспоминая матрац, купленный им в прошлом месяце для своих родителей.

Местность, которая была самой уникальной в Огненном Кольце…

Да, вокруг было полно гор и лавы, но особо выделялся великий вулкан, который извергался чаще всего.

Если бы он был красным драконом, то выбрал бы себе именно такое место!

– Лэндони! Я уже иду!

***

Спустя сутки после разделения Чейзу пришло сообщение.

Бизон: – Привет, Чейз. Я у великого вулкана.

Чейз: – Понял. Решил посмотреть что к чему?

Чейз думал, что это обычное сообщение, а потому отреагировал довольно вяло. Кроме того, он был занят сортировкой припасов из того, что ему удалось добыть во время исследования. Для своей экспедиции он собирал припасы из материалов, полученных в Огненном Кольце.

Изготовление приключенческих материалов из шкур животных, растений, руд и других предметов было ещё и специальностью Чейза!

Бизон: – Я подошел слишком близко к лаве, и моё тело загорелось, ха-ха. Ожоги серьёзные, и у меня кончилась вода. Кажется, мне недолго осталось.

Чейз: – Чёрт… Прошу прощения за то, что попросил тебя пройти весь этот путь.

Бизон: – Всё в порядке. На сей раз моя смерть имеет значение.

Чейз: – Тебе удалось что-то найти?

Бизон: – Да. Логово Лэндони.

Чейз: – Что!?

Бизон: – Мне скоро придёт конец, так что буду краток. Прямо сейчас я вижу логово красного дракона. Чтобы сюда добраться, необходимо пройти между потоками лавы… В общем, я загружу видеоролик на сайт искателей приключений, так что обязательно посмотри. Желаю всем удачи.

Чейз: – Бизон!

Бизон: – Я отлично провёл время…

Это были последние слова, которые они услышали от Бизона.

И Чейз тут же распространил полученную информацию среди всех прочих авантюристов. Поначалу искатели сомневались, но вскоре увидели загруженную в интернет запись. На ней и вправду чётко демонстрировалось, как Бизон убегал от монстров, пока не оказался в настолько жарком и преисполненном лавы регионе, что попросту загорелся.

А прямо перед ним раскинулся великий вулкан. Половина огнедышащей горы была покрыта темно-красной лавой, создавая образ чрезвычайно опасного и неприветливого места. Никто из авантюристов прежде не осмеливался прийти сюда. Однако Бизон начал подниматься на гору, используя лишь верёвку и лопату.

Он продолжал карабкаться вверх, даже когда начали таять его ботинки. Но миссия была слишком серьёзной, да и отступать было уже поздно.

В результате ему удалось преодолеть примерно две трети великого вулкана. Его Здоровье было на критическом уровне, но ему всё-таки удалось найти лавовую пещеру!

Именно здесь, в самом сердце великого вулкана, он и обнаружил логово красного дракона.

Чейз: – Вот координаты великого вулкана. Это драгоценная информация, ради которой Бизон пожертвовал собой.

***

Появившись в знаменитом Вапенском Замке, чёрный дракон Кэйберн полностью уничтожил его.

– «Месть Дракона».

Чёрный дракон Кэйберн жаждет уничтожить всю человеческую цивилизацию.

Духи и феи предупреждают, что следующей целью дракона будет Замок Хозяйка.

Хозяйка!

Согласно проведенным расчётам, следующей целью после Хозяйки должна была стать Мора – бывшая деревня, ставшая основой Империи Арпен.

Теперь, когда империя захватила весь Центральный Континент, возникла острая потребность в строительстве большого количества крупных городов, однако даже при этом Мора оставалась крупнейшим торгово-экономическим центром.

– Приступаем к эвакуации. Торговцам лучше покинуть город заранее. Думаю, им нужно организовать куда больше дел, чем обычным игрокам.

Союн лично командовала эвакуацией.

Северные игроки не хотели покидать свой заветный город, однако всё-таки проходили сквозь городские врата наружу. Впрочем, далеко они не ушли, основав временное поселение у

реки Рубен, которая протекала немного севернее.

Поток игроков был очень большим, и скоро у реки образовались самые настоящие жилые районы и рынок.

– Ладно там другие города, но разве Виид не должен защищать Мору?

– Я уверен, что если бы он мог, то так бы и поступил. Но сейчас у него нет выбора, поскольку он не может победить дракона.

– Но он должен хотя бы попробовать.

– Похоже, он просто решил сдаться.

Северяне были удручены, мало-помалу приходя к мысли о том, что крах севера не остановить. Вскоре они должны были лишиться абсолютно всего – не только своих домов, но и воспоминаний…

Если Мора исчезнет, это серьёзно скажется на торговле, производстве, приключениях, религии, безопасности и даже на окружающей среде Северного Континента, что игроки прекрасно понимали.

– Север без Моры… Нет, я даже представить себе этого не могу.

– Возможно, Империя Арпен планирует сосредоточиться на Центральном Континенте?

– Это неприемлемо. На самом деле, наш дом – север.

Северяне всегда бросались сломя голову в любое, даже заведомо проигрышное сражение, однако на сей раз они ничего не могли сделать, кроме как наблюдать за происходящим преисполненными разочарования взглядами.

Глава 4.3. Подземелье Арголдии

В подземелье произошло всего лишь два момента, которых Виид никак не ожидал.

«Откуда здесь столько големов?»

Помимо железных, им встретились золотые и даже рубиновые големы. А когда спустя какое-то время некоторые из них перестали работать, гномы вытащили свои молотки и прочие инструменты для проведения ремонта.

– Сенсоры, связанные с внутренним ядром, повреждены. Впрочем, это поправимо.

– О, господи… Вы только посмотрите на структуру этих связок. Конечно, я не хочу обидеть наших предков, но эта технология так сильно устарела…

– Одна лишь имплантация сложных суставов улучшит их боевые возможности. Да и в целом, я уже устал слушать, как они громыхают и лязгают при каждом шаге.

Способности гномов, как кузнецов, также оказались намного выше, чем ожидалось. Поврежденные в бою големы легко ремонтировались руками. Время от времени ремесленникам не хватало материалов для проведения ремонта, но они быстро собирали то, что им нужно, в следующих битвах. Во всех иных случаях они просто брались за кирки и принимались добывать железную руду.

«Здесь целая гора руды прекрасного качества… – наблюдая за ними, покачал головой Виид. – *Да уж, гномы не стали бы создавать здесь хранилище без должной на то причины. Они пошли на этот шаг, поскольку гора богата полезными ископаемыми».*

Способность находить природные ресурсы была наиболее распространённой именно у гномов. Каждый уважающий себя гном с лёгкостью выявлял залежи руды первого и второго сортов, а также руды наивысшего качества. Но что ещё важнее, с такой же лёгкостью они добывали чистое серебро, сапфиры, рубины и опалы.

«Тысяча превосходных воинов, которые также являются кузнецами и шахтёрами…»

В том, чтобы брать гномов на зачистку подземелий, было и вправду множество самых разных преимуществ.

Даже при охоте на равнинах гномы отличались неординарностью действий, устанавливая ловушки и оборонительные баррикады.

«Благодаря гномам сложность этого подземелья значительно уменьшилась».

После каждой битвы к ним присоединялось от трёх до четырёх големов, которых создали специально для защиты секретного хранилища. Другими словами, если бы сюда вошли представители другой расы, то вместо союзников они получили бы ещё одного противника.

«Однако всё это может быть ловушкой. Сейчас мы быстро продвигаемся вперёд именно благодаря големам, но так ли продолжится и дальше…» – задумался Виид, решив подготовиться к худшему.

– Отправьте железных големов в тыл. Мы, гномы, будем сами пробиваться вперёд.

– Почему ты не хочешь использовать их?

– Хочу. Просто когда големы убивают драгоценных монстров, это пустая трата времени.

Таким образом, стоя плечом к плечу с гномами, Виид продолжил двигаться вперёд. Он оставил в передних рядах лишь тех гномов, которые обладали наивысшим уровнем защиты, тогда как более слабые воины были размещены в центре.

Виид то и дело использовал Меч Регенерации, увеличивающий защиту и скорость восстановления Здоровья. И если поначалу казалось, что в этом нет никакой нужды, то спустя некоторое время нелишними оказались все десять сотен прибывших сюда гномов.

Как-никак, масштабы данного подземелья были столь же огромными, как и сопротивление обитающих здесь монстров, вооружённых качественной экипировкой гномов.

Ракообразные монстры ростом от пяти до семи метров выкапывались из стен и земли, а множественные рои ядовитых насекомых появлялись, будто чёрные тучи.

– Всем раненым отступить и отдохнуть!

Гномы с низкой Живучестью и очками Здоровья время от времени отходили назад и накладывали повязки. А на их место становились те, кто всё ещё мог сражаться.

Отбиваясь от бесконечного потока монстров, Виид устроил самый настоящий конвейер.

«Было бы намного сложнее, если бы я в том задании не получил Меч Регенерации …».

Возможно, эльфийское задание также было чем-то вроде очередного подготовительного этапа. Система словно подсказывала ему, что он должен возглавить армию с Мечом Регенерации.

«Спасение мира… До сих пор под моим началом объединялось не так и много рас, но… с такой способностью я и вправду смог бы руководить огромной толпой людей и сражаться с драконом».

Дзынь!

– Новое боевое достижение!

Вы получили титул «Непроницаемая Стена»!

Вам удалось успешно сдерживать натиск монстров на протяжении тридцати минут, благодаря чему Ваша Стойкость и Живучесть навсегда увеличились на 2.

– Хм, было бы неплохо немного расслабиться за бокалом пива…

– На это нет времени. Как можно думать о пиве, когда наши братья страдают? – довольно категорично ответил Виид. Впрочем, каким бы опасным ни было данное подземелье, их боевые навыки и характеристики постоянно росли.

Чувство от становления сильнее было отличным стимулом для продолжения битвы!

– Группа 11 – вперёд. Те, кто позволили себе роскошь отдохнуть, должны выдвинуться на передний край.

Выматывая гномов, Виид получил новый уровень. Хоть это и не было сопоставимо с зачисткой подземелий при помощи нежити, такая скорость охоты намного превышала привычную для игроков.

Между тем, время от времени им на глаза попадались арсеналы, созданные предками гномов.

«А здесь довольно много мечей».

Некоторые арсеналы были забиты лишь доспехами и щитами, в то время как другие заставлены сотнями стеллажей, на которых покоились исключительно кинжалы.

«Как и следовало ожидать от гномов, они запаслись на много лет вперёд».

Виид всем сердцем хотел бы продать трофейное снаряжение, но впервые за всё время оружие и доспехи были использованы для вооружения гномов. Это была прекрасная экипировка с требованием 700/800-го уровня, однако гномы, будучи кузнецами, смогли её надеть.

«Больше всего от экипировки выигрывает именно эта раса…».

После того, как гномы надели доспехи, их атакующие и защитные показатели значительно увеличились, что привело к ещё большему увеличению скорости охоты.

К сожалению, некоторые гномы не могли использовать снаряжение, для которого требовался 900-ый уровень. Хоть это и было редкостью, однако не все гномы изучали Кузнечное Ремесло.

Тем не менее, если в настоящее время они не могли использовать данное снаряжение, то после активации Жаровни Жертвоприношения такая возможность им должна была

представиться.

«К тому моменту, как это подземелье будет зачищено, защита гномов станет непробиваемой», – ухмыльнулся Виид, невольно вспоминая пустынных воинов тех времён, когда он был Великим Императором Пустыни.

Ни один враг и ни одно государство не могли остановить буйствующих пустынных воинов. Со стороны их армада казалась несколько хаотичной, но, обладая подавляющей силой, они с лёгкостью уничтожали своих противников.

«С точки зрения силы атаки пустынные воины в несколько раз сильнее. Благодаря верблюдам их мобильность также была исключительной. Тем не менее, в каждом сражении они получали серьёзные ранения».

Основным преимуществом армии пустынных воинов была скорость, с которой они завершали сражения. Тем не менее, в этом процессе гибло довольно много воинов.

Гномы же отличались сбалансированностью, проистекающей из высокой выживаемости, а также высокого потенциала для дальнейшего роста. Более того, действия гномов полностью менялись в зависимости от того, что им приказывали. Под чутким руководством они могли одолеть даже пустынных воинов.

Несмотря на это, Виид чувствовал небольшое разочарование.

«Даже для самых типичных сражений им нужен первоклассный лидер. Большинство из этих гномов, вероятно, погибнут в битве с Кэйберном…»

А это стало бы огромной, но… вынужденной потерей.

Манауэ: – Авантюристы прислали отчёт.

Зайдя в секретное хранилище гномов, Виид стал игнорировать сообщения от других игроков, поскольку его первостепенной задачей был поиск артефакта и обучение гномов. Вот почему он читал лишь крайне важные доклады от Манауэ.

Манауэ: – Они сообщают, что наконец-то обнаружили логово Лэндони.

Виид: – Должно быть, они многое пережили…

Манауэ: – В отчёте говорится, что логово находится там, где бесконечно извергается самый большой вулкан. Пока мы с тобой говорим, они жертвуют своими жизнями, чтобы проникнуть в логово. Надеюсь, скоро будут хорошие новости.

Виид: – Это всё?

Манауэ: – Ещё я продолжаю отсеивать информацию о Кнатуле и Малине.

Это Виида интересовало уже куда меньше. Даже если бы в его ряды вступил настоящий герой, это помогло бы куда меньше, чем десять хорошо вооружённых и обученных гномов.

Кэйберн был слишком силён для того, чтобы его могли остановить несколько героев.

Виид: – Ясно.

Манауэ: – И последнее… Ещё не слишком поздно. Если мы уменьшим Мору до одной пятой, то выиграем намного больше времени.

Осталось всего одиннадцать дней до того момента, когда на Мору обрушится гнев Кэйберна. Именно поэтому, пока Замок Хозяйка всё ещё стоит, Манауэ предлагал уменьшить размеры Моры.

Манауэ: – Некоторые северяне предлагают тебе лично встать на защиту города или же разрушить его, оставив голые кости.

Виид: – Голые кости?

Манауэ: – Предлагается оставить базовые и Великие Сооружения, переместив жилые и торговые сектора куда-нибудь поблизости. После окончания атаки дракона мы сможем всё восстановить.

План сохранения Моры, наиболее распространённый среди северных игроков!

Они должны были построить город-спутник и переместить в него как можно больше инфраструктурных объектов из самой Моры. Затем, победив Кэйберна, они бы всё вернули в исходное состояние; осуществив тем самым поистине историческое достижение.

В обычной ситуации никто бы не стал даже думать о столь сложной идее, но всё, чего им удалось достичь за последние годы, перечёркивало любое «невозможно».

«Значит, мы разделим Мору на части, а затем соберём её воедино… А что, это вполне реально», – задумался Виид.

Если игроки и торговцы мобилизуются, этот план станет вполне выполнимым. Не было необходимости полностью уничтожать Мору, поскольку снос всего лишь десяти-двадцати процентов жилого сектора убрал бы её из первоочередных целей Кэйберна.

Более того, если делать так постепенно, каждую неделю, то коммерция и технологический уровень хоть и снизятся, но всё-таки выведут город на безопасный уровень.

Если базовые секторы экономики останутся нетронутыми, город можно будет восстановить после победы над Кэйберном.

«Я уверен, что городу будет лишь на пользу, если я уберу некоторые беспорядочно построенные здания. А когда всё закончится, Мора возродится».

Данный план мог похвастаться серьёзными преимуществами, но… он всё ещё оставался ядом.

Во-первых, нечто подобное потребовало бы огромного финансирования и рабочей силы.

Кроме того, за такое их осудил бы весь остальной мир. Если Мора окажется в безопасности, то вместо неё будет разрушен другой город. И граждане этого города, вне всяческих сомнений, сделают виновным Виида.

– Решил защитить Мору, но бросить нас?

– Империя Арпен заботится только о Море?

Подобные спекуляции захлестнули бы весь континент. Как-никак, ни один лорд не хотел, чтобы его город превратился в руины.

Если крупные города начнут соревнование за то, кто будет разрушен последним, последствия станут ещё более катастрофичными, чем после атаки дракона.

Виид: – Нет, мы не можем на это пойти. Если мы снесём часть Моры, разрушены будут другие города. Мы своими собственными руками запустим бесконечный цикл неизвестно чего.

Манауэ: – Да, я понимаю, но Мора - это же… Эх-х. Ладно, что будет, то будет. Но, всё-таки, мне жаль Мору, так что, пожалуйста, переспи с этим планом.

После того, как разговор с Манауэ подошёл к концу, Виид почувствовал себя неловко. Ему тоже не хотелось, чтобы Мора исчезла с лица земли. Как-никак, этот город был сердцем Империи Арпен.

Именно здесь всё и началось. Поднявшись из руин, избавившись от контроля со стороны вампиров, она родилась заново.

Глава 5.1. Решение касательно континента

Фжух-фжух

В руках художника водного света Петрова кисть прямо-таки танцевала, заставляя оживать северную войну.

И вот, в конце концов, на холсте шириной в семь метров появилось изображение того, как Виид с Хестигером уничтожают армию Империи Хэйвен!

Дзынь!

– Вы завершили работу над Шедевром «Герои Войны».

Вам удалось создать картину, отображающую реальные события, а также героический подвиг правителя Империи Арпен и Спасителя Мира Хестигера.

В данном произведении запечатлены яркие образы двух великих людей, увидеть которые для многих людей будет настоящим праздником.

Со временем историческая ценность данной работы будет лишь расти.

Художественная ценность: 2,960.

Историческая ценность: 1,863.

Эффекты:

При взгляде на картину «Герои Войны» скорость восстановления маны и Здоровья увеличится на 32% (длительность действия эффекта – 24 часа).

Текущее значение боевых навыков увеличилось на 2.

В зависимости от уровня максимальный запас Здоровья увеличится на 14~67%.

Лицезревшие картину начнут вселять животный ужас в своих врагов и монстров.

Все характеристики увеличатся на 13.

Прирост опыта и текущего значения навыков увеличится на 4%.

Данные эффекты не сочетаются с эффектами прочих картин.

Количество созданных Шедевров: 42.

– Уф-ф. Получилось недурственно. А ведь количество краски, которое я использовал, поначалу казалось недостаточным, – выдохнул Петров, после чего спрятал законченную картину и поехал в Мору.

Это был самый весёлый город Версальского Континента. Трущобы гармонично сочетались с роскошными жилыми кварталами и лишь подчёркивали жажду жизни местных обитателей.

Именно здесь собралось великое множество художников из

Родиума, а созданные ими произведения искусства придавали городу элегантную красоту. Тем не менее, Петров отправился на городскую площадь, где можно было найти абсолютно всё, начиная от картин, заканчивая дикими животными.

– Продаю месячного львёнка! При правильном уходе этот парень станет великолепным спутником. Начинающим игрокам его не брать! Если животное неправильно кормить, вас попросту сожрут!

– Продам слона. Принимаю предложения.

– Прямой потомок Желтоватого! Продаю прямого потомка Желтоватого 12-го поколения. Может тащить до двенадцати повозок включительно!

«Какой же всё-таки это прекрасный город».

Петров хотел нарисовать образ нынешней Моры. В скором времени она должна была превратиться в руины, а потому Петров считал своей обязанностью запечатлеть её такой, какой она является.

И вот, выбрав относительно свободное место, Петров принялся писать. Его живописные навыки тут же привлекли толпу людей. Оригинальные здания и узкие улочки Моры, виднеющаяся вдали Башня Света и Статуя Богини – всё написанное им выглядело чрезвычайно изящно и красочно.

– Его картины даже лучше, чем пейзажи в реальной жизни.

Толпа восхищалась Петровым, который не покидал городской площади до самой ночи, написав добрую дюжину картин. Художественная ценность каждой из них была невысокой, но все они отображали декорации такими, какими они были на самом деле.

А затем, сложив свои краски, кисти и бумагу в стопку, Петров активировал секретную художественную технику!

– Техника Копирования Краски!

Фьух-фьух-фьух!

Пятьдесят кистей разного размера тут же окунулись в банки с краской и начали танцевать, вырисовывая новую картину.

Это был навык, позволяющий скопировать оригинальную картину!

В зависимости от уровня мастерства пользователь мог контролировать большее количество кистей, красок и производить больше копий. Дубликаты картин получали от десяти до сорока процентов художественной ценности и атрибутов оригинала.

Благодаря своей редкости и красоте картины подобного рода продавались по высоким ценам. И Петров, желая заработать денег, принялся штамповать свои же работы, будто настоящий

принтер.

***

– Злоумышленники.

– Гномы? Они просто восхитительны на вкус, гр-гр.

«Кажется, туннель стал ещё шире. Теперь это примерно двадцать пять метров. А судя по голосам, врагов как минимум несколько сотен», – подумал про себя Виид, глядя на роящихся впереди монстров.

Каламы. Так назывались одни из самых опасных монстров Арголдии. Они передвигались, используя одновременно три ноги, сохраняя при этом скорость не только по прямой, но и в других направлениях.

И Виид больше всего не любил именно этих монстров.

– Выставить щиты и убивать их по одному, – приказал Виид, чувствуя, как его разум начинает постепенно уставать.

Вот уже четыре дня он прокладывал путь сквозь бесконечные коридоры секретного хранилища, кишащие самыми разнообразными чудовищами. Однако если поначалу он чувствовал хоть какой-то адреналин, то теперь это чувство начало плавно перетекать в разочарование по поводу самого себя.

«Я думал, что практически завершил развитие своих боевых способностей. Однако я чувствую, что мне чего-то не хватает».

Виид основательно изучил технику владения мечом задолго до того, как начал играть в Королевскую Дорогу. Он знал, как быстро, точно и эффективно поражать своего врага. Он был уверен, что находится на пике использования навыков, оставшегося Здоровья, Живучести и маны.

У него не было ни одной вредной привычки, которая мешала бы его боевой подготовке.

Вдобавок ко всему, он обладал обширным опытом, позволяющим определять слабые стороны врага.

Боевые ролики с его участием постоянно вызывали восхищение у зрителей. Игроки пересматривали их по несколько раз, благодаря чему каждый такой ролик набирал миллионы просмотров.

Его несравненная скорость охоты была результатом сочетания всех факторов в наиболее оптимизированной форме.

Однако прямо сейчас разум Виид был напряжён, как натянутая верёвка.

«Я психически стабилен. Но почему же мне так некомфортно?».

Настойчивость, решительность, целеустремленность и смелость. У него было абсолютно всё. А если чего не хватало, он усердно тренировался, пока не овладевал этим.

По сравнению с его ранними днями в Королевской Дороге, он превратился в совершенно другого человека.

«Меня не беспокоит слишком низкий уровень и не-мастерское Владение Мечом. Но… что-то явно не так».

Впрочем, долго размышлять Вииду не пришлось. Если проблема была чересчур серьёзной, он всегда мог найти того, кто смог бы ему помочь.

Виид: – Мастер.

Итак, Виид отправил личное сообщение своему наставнику и через некоторое время получил ответ.

1-ый МЕЧ: – Что случилось, младший?

Виид: – Вы сейчас чем-то заняты?

1-ый МЕЧ: – Ку-эх. Всё нормально. Говори.

Прямо сейчас 1-ый МЕЧ пил пиво вместе со своими учениками в южной пустыне. В качестве закуски МЕЧи зажарили пять кабанов и с удовольствием их поедали!

Виид: – Я пришел поохотиться в одно из подземелий. Сражения проходят неплохо, но… я словно задыхаюсь. Возможно, я хочу драться лучше, чем сейчас, но я не могу определить, как именно это сделать.

Объяснение Виида плохо передавало то, что он чувствовал. По правде говоря, Хэн и сам не знал, как это выразить.

1-ый МЕЧ: – Хм… Похоже, ты врезался в стену.

Виид: – В стену? Что ж, возможно Вы правы.

1-ый МЕЧ: – Становиться сильнее – это всё равно что подниматься по лестнице. И поднимаясь, в конце концов ты натыкаешься на стену.

Виид: – И что мне с этим делать?

1-ый МЕЧ: – Стена не просто так называется стеной. Она так называется потому, что её чрезвычайно трудно преодолеть.

Виид: – Но я даже не знаю, чего мне не хватает.

1-ый МЕЧ: – Это невозможно преодолеть одними лишь усилиями, и даже самому талантливому человеку будет непросто продвинуться ещё хоть на один шаг. Что же делать? Просто живи так, как велит тебе твоя воля.

Виид: – Моя воля?

1-ый МЕЧ: – Воля к свободе от любых ограничений. Не поддавайся соблазнам и не сбавляй темп. Не сомневайся ни на долю секунды. Таков путь меча.

Виид: – А что, если после этого у меня всё равно ничего не получится?

1-ый МЕЧ: – Что ж, тогда ничего не поделаешь.

***

– Пейте сколько хотите!

– Бу-ха-ха-ха!

Прямиком посреди пустыни проходила весёлая вечеринка. Больше недели 1-ый МЕЧ вместе с инструкторами таскали за собой воинов, записавшихся в штурмовой отряд, по охотничьим угодьям. И сегодня непрерывные сражения наконец-то подошли к концу!

Вот почему они решили отметить это дело и закатить вечеринку с большим количеством мяса и спиртного, которая должна была продлиться вплоть до завтрашнего утра.

– Ух… И почему этот напиток такой вкусный? Никак не могу остановиться!

– Будем пить, пока не умрём! А если выживем – продолжим охоту!

Их тело и разум были истощены, а потому игроки выпивали каждый поданный им стакан.

– Мы прошли через настоящий ад.

– Я хочу снова вернуться в 3-ий класс начальной школы, где жизнь была такой простой и безобидной…

– Если бы я так охотился с самого начала, то перегнал бы и Виида, и Бадырея.

Выпивая, игроки время от времени проверяли свой текущий статус и невольно улыбались. С момента начала охоты они добились огромного прогресса, что вызывало у них довольные улыбки.

– Я должен продолжать в том же духе. Я буду хорошо тренироваться и в конечном итоге…

– Если я не буду охотиться, то отстану.

И вот, пока игроки болтали о своём, инструкторы думали совершенно о другом.

– Им удалось удержаться даже на вершинах песчаных дюн.

– Я думал, что около 20% из них отсеется.

– Всё идёт хорошо, потому что мы взяли лучшее, что есть на Центральном Континенте.

– Хорошо. В таком случае, начиная с завтрашнего дня увеличим сложность охоты, – кивнув, произнёс 1-ый МЕЧ.

– Насколько?

– Думаю, раза в два будет достаточно.

– …

2-ой и 5-ый МЕЧи считали, что подобное увеличение чересчур экстремальное. Даже для них это было практически пределом возможностей, что и говорить о других игроках, которые были всего лишь обычными людьми.

Они уже слышали стоны падающих на колени воинов. Да, тела высокоуровневых игроков смогли бы выдержать подобный

вызов, но вот образ их мышления был ещё не готов. Однако…

– Да, это придаст им хороший импульс. Вы молодец, Мастер.

– Просто удивительно. Я не перестаю поражаться, как же всё-таки грамотно Вы умеете тренировать людей, Мастер.

– Ку-хе-хе.

А затем, посреди разговора 1-ый МЕЧ внезапно отвлёкся, явно кому-то отвечая на личные сообщения.

– Что-то случилось, Мастер? – поинтересовался 2-ой МЕЧ.

– Ничего такого. Кажется, наш младший наконец-то подошёл к стене.

– Как? Уже?

– Да. Быстро же он до неё добрался. Впрочем, как и ожидалось от его таланта и решимости, – ответил 1-ый МЕЧ, вспоминая, как он впервые встретился с Виидом.

Тогда Ли Хэн казался свирепым, неукротимым зверем, который побеждал своих противников, даже не имея достаточного опыта владения мечом.

1-ый МЕЧ хотел заточить эти острые клыки и когти и сделал это.

– Этот маленький негодяй взял всё, чему я его учил, и сделал это своим.

– Он – гений, который знает, как доводить себя до предела.

– Возможно, хотя он и слишком расчетливо подходит к своим боям. Он раскрывает пик своей силы только тогда, когда ни о чем не думает… Я научил его огромному количеству навыков, так что осознание этого зависит лишь от него самого.

– Думаете, ему удастся пробить стену?

– Я дал ему несколько советов, но стена есть стена.

– Это да…

– Для того чтобы преодолеть свои ограничения, нужно пройти через бесчисленное количество поражений, страданий и день изо дня пересиливать неудачу за неудачей.

Глава 5.2. Решение касательно континента

– Сконцентрируйтесь на защите!

– Выставить щиты!

В то время как Виид пребывал в глубоких раздумьях после разговора с 1-ым МЕЧом, битва между гномами и монстрами всё ещё продолжалась.

Атаки каламов были быстрыми и неординарными, однако гномы стойко держали оборону.

«Я должен от всего освободиться…» – подумал Виид, сделав шаг навстречу монстрам. – *«Нужно ли мне вообще какое-либо просветление?»*

Он должен был повысить свою квалификацию. Однако в то же время Виид чувствовал, что и так действует в точности, как велит путь меча. Он уже давно выработал идеальную стратегию боя, позволяющую противостоять куда более многочисленному противнику. Его движения были чистыми и эффективными.

Он не допускал ошибок, но… в то же время чувствовал, что ему как нечего добавить, так и нечего изъять из техники владения мечом.

«Может, я просто больше сконцентрирован на битве, чем нужно?».

В Королевской Дороге было много игроков, сокративших количество случаев прямого использования меча, а потому куда больше зависящих от боевых навыков.

В зависимости от ситуации они использовали соответствующие атакующие и защитные умения. Такой стиль требовал повышенной Живучести и маны, однако благодаря этому игрок получал возможность вести стабильный бой.

Такие же игроки, как Виид, прекрасно владеющие и навыками, и мечом в целом, были настоящими чудовищами.

«Я уже использую свои боевые способности на все сто процентов. Но почему тогда я чувствую эту странную жажду?»

Виид считал, что никаких изменений не произойдет, даже если он станет тренироваться ещё усерднее. Он прекрасно владел клинком, что позволяло ему адекватно реагировать на любую неожиданную ситуацию и читать движения монстров. Его реакция была быстрой, а ловкость – хорошо развитой. Помимо этого, у него было несколько секретных техник владения мечом, мощнейшие навыки и лучшее снаряжение.

«Смерть из-за такого абсурдно сильного противника, как дракон, неизбежна. Тем не менее, я всё ещё чувствую жажду, которая сводит меня с ума».

Во время сражения с каламами разочарование Виида лишь усилилось. Трёхногие существа доставляли массу неудобств гномам, кружа вокруг них и нанося молниеносные удары.

Они были на 100 уровней выше, чем гномы, а потому для победы следовало отлавливать монстров по одиночке, планомерно уменьшая их численность.

«Гномам не хватает силы атаки. Данная тактика отнимает слишком много времени», – подумал Виид.

Сердце подсказывало ему, что он должен сделать шаг вперёд и пустить в дело свой клинок.

1-ый МЕЧ рассказал ему, как освободиться от ограничений. И Виид решил последовать этому совету.

Шаг… Шаг… Ещё один шаг…

Всего три шага заставили каламов сосредоточить свои атаки на нём.

«Сперва отразить удар копьём слева. Далее – меч справа. С текущей позиции на меня могут одновременно напасть до пяти монстров. Я не могу заблокировать удары каждого из них, но если я смещусь в сторону, заставив их оказаться друг перед другом, такая возможность появится».

Принимая во внимание характер и боевой уровень монстров, Виду потребовалась всего-навсего доля секунды, чтобы принять верное решение. И благодарить за это стоило его широкий взгляд на поле боя, которым другие игроки могли только восхищаться.

«Каламы сильны, обладают высокой выносливостью и интеллектом. Их связь с сородичами также сильна. Это очень грозные противники для гномов».

К сожалению, Виид не мог использовать такие широкодиапазонные навыки, как Река Лавы, поскольку находился под землёй.

«Нет, мне это всё не нужно. Ни к чему даже просчитывать атаки противников…», – понял Виид, опустошив свой разум.

Он больше ни о чем не думал и лишь наблюдал за передвижениями врага.

А затем он просто поднял клинок и принялся отражать удары. Как и в старые добрые времена, его движения были чисто интуитивными.

И в это самое мгновенье его клинок будто сам по себе устремился в бой. Он целился вовсе не в самую гущу врагов, но… каждая такая атака словно искажала само пространство.

Это была техника, предсказывающая и упреждающая даже самые нерегулярные движения монстров.

Со стороны складывалось такое впечатление, будто каламы сами ныряли в сторону движения его клинка.

– Вы нанесли критический удар.

– Вы сразили беззащитного противника.

Виид одновременно и защищался, и парировал, и атаковал.

«Я должен наносить удары туда, куда направляет меня сердце», – решил Виид, безостановочно взмахивая Мечом Лоа.

***

Авантюристы, собравшиеся у великого вулкана, были в настоящем шоке.

– Он что, в одиночку забрался на эту гору?

– Он сумасшедший. Настолько сумасшедший, что ему это удалось.

Половина горы была покрыта тёмно-красной лавой, медленно стекающей вниз, а местами брызжущей во все стороны, как сломанный фонтан.

Земля была горячей, как раскалённая сковородка, а потому даже Чейз стоял с крайне серьёзным выражением лица.

– Ребята… многие из нас здесь умрут. Если хотите – возвращайтесь назад. Никто вас не осудит.

Тем не менее, авантюристы сделали вид, что не слышат Чейза. Теперь ситуация была совершенно иной, чем когда они бесцельно бродили по округе.

Когда у искателей приключений была чёткая цель – они подобно мотылькам летели на огонь. И Чейз, увидев их непреклонную решимость, продолжил:

– Что ж, тогда вперёд. Действуем по плану «Блиц».

Авантюристы прекрасно осознавали опасность, исходящую от великого вулкана. Согласно проведенным наблюдениям, массивные выбросы лавы происходили каждые два-три дня. После этого доступ к вулкану из-за нестерпимого жара перекрывался примерно на сутки.

Впрочем, искателей приключений это не остановило, и они начали восхождение. Небо было покрыто пеплом, из-за чего нельзя было определить, день сейчас или ночь. Впрочем, несмотря на тьму, испускающая красный свет лава освещала им путь.

Спустя некоторое время земля под ногами авантюристов сильно затряслась.

– Э-э-э! Неужели это…!

– Нет, просто поблизости извергается какой-то другой вулкан. Пойдёмте дальше, – покачал головой один из авантюристов, указывая на огненное облако, появившееся в нескольких километрах от них.

Все эти виды были поистине ужасающими. Однако игроки не теряли боевого духа. Лишь те из них, у кого было низкое

сопротивление к огню, вынуждены были сдаться примерно после одной трети подъёма.

Их очки Здоровья падали, а тела горели. Вот почему они решили спуститься.

– Чтобы добраться до этого места, потребовалось шесть часов. Мы должны двигаться быстрее. Нужно рискнуть, – принял решение Чейз.

– Как только великий вулкан начнёт извергаться, мы все умрём… А раз так, нам нужно поторопиться, – согласились другие авантюристы.

Каждый раз, когда их путь преграждал очередной поток лавы, они останавливались, перебрасывали через него верёвки с крюками и осторожно перебирались на другую сторону.

При этом некоторые искатели приключений отделялись от группы и находили свой собственный путь. Те же, кто хоть немного соприкасался с лавой, мгновенно сгорали дотла.

В попытке защититься от лавы и жара некоторые авантюристы вызывали духов воды, но и те не могли долго просуществовать в таких условиях.

Простое продвижение на 50-100 метров вперёд привело к гибели нескольких человек.

И вот, в конце концов…

– Ну, наконец-то.

– Логово действительно здесь.

Из более чем тысячи авантюристов до лавовой пещеры, обнаруженной Бизоном, добралось всего-навсего 256 человек.

Здесь, в одной из пещер великого вулкана, виднелось логово красного дракона.

– Вы только посмотрите. Там же целые реки золота.

– Да. А ещё горы рубинов.

Внутри логова и вправду текла золотая река, возле которой возвышались кучи снаряжения и драгоценных камней.

– Здесь примерно вдвое меньше сокровищ, чем в логове Кэйберна.

– Ну, у чёрного дракона так много сокровищ только потому, что он эксплуатировал гномов.

– Тем не менее, ничего подобного я за всю свою жизнь не видел.

Авантюристы кипели от жадности. Однако проблема заключалась в том, как пройти через пещеру, ширина которой составляла около трёх метров, а с потолка то и дело капала лава.

– Нужно чем-то от неё прикрываться… А ещё примерно на полпути нам придется пересечь лавовое озеро.

– Его диаметр составляет около пятидесяти метров.

Единственный способ – пролететь над ним.

– К счастью, логово не охраняется.

– Да кто вообще осмелится сюда залезть?

Вскоре авантюристы закончили краткое обсуждение текущей ситуации и пришли к выводу, что с этого момента у них нет другого выбора, кроме как предоставить каждого самому себе.

Итак, десять искателей приключений решили попытать судьбу и бросились напролом, однако умерли от жара и капающей с потолка лавы.

Двум из них удалось пройти дальше, однако пятидесятиметровое озеро из лавы стало для них последним, что они увидели в этой пещере.

– Следующая группа.

У авантюристов не было времени тщательно анализировать каждую попытку. С интервалом в одну-две минуты навстречу смерти бросался новый отряд искателей приключений.

Подобная тактика выглядела чистым безрассудством, но… оказалась довольно эффективной. Искатели приключений не обсуждали свои техники и не пытались определить явные ошибки. Они просто пробовали, какой метод сработает, а какой нет.

И вот, в конце концов небольшой группе игроков удалось пройти сквозь узкий туннель и оказаться перед озером. Первым решил пойти Чейз, поскольку именно он обладал мощным сопротивлением к магии и наиболее качественным снаряжением.

Подойдя к самому краю озера, он активировал заклинание полета, запечатанное в его кольце. Чейз летел над лавой так низко, что казалось, будто скользит по её поверхности. Однако примерно на полпути лава начала извиваться и… над поверхностью появилась чешуйчатая лапа, схватившая Чейза за ногу.

– Ускорение Ветра!

Поспешно увеличив скорость передвижения, Чейз вернулся к остальным авантюристам.

– Там монстры.

– Вряд ли это монстры, защищающие логово. Скорее это существа, обитающие в озере. Обладатели боевых профессий должны с ними справиться.

– Нет, мы не сможем победить их.

– Значит, придётся искать другой путь?

– Это будет слишком долго. Если повезёт, до следующего извержения у нас от двенадцати до двадцати четырех часов. После этого мы все умрём.

– А что, если отступить, всё обдумать и после извержения

вернуться сюда?

– Второй шанс может не представиться. Пока спадает жар, мы потеряем ещё сутки.

Таким образом, авантюристы продолжали пытаться пройти дальше, отдавая свои жизни голодным лавовым чудищам.

Глава 5.3. Решение касательно континента

Вскоре Виид понял, что советы 1-го МЕЧа безграничны по своей мудрости.

– Вы нанесли критический удар!

– Вы нанесли критический удар!

– Вы нанесли критический…

…

– Как ещё улучшить технику владения мечом? Не знаю. Но по мере того, как я старею, никто не может защищаться от ударов, естественным образом направляемых моей волей.

Когда Виид услышал это от 1-го МЕЧа в первый раз, когда только начинал обучаться фехтованию, он понял это так, будто мастер может победить любого противника, не прилагая особых усилий.

«Однако я заблуждался. Он хотел сказать, что мечника должно вести его же сердце. В этом и кроется суть фехтования».

Подобный подход не имел особой внешней формы. Конечно, в основе фехтования лежали соответствующие навыки и опыт, но мечник сам должен был неосознанно чувствовать траекторию движения своего клинка.

Настраиваясь на своего противника, он позволял родиться наиболее оптимальному движению. Стопроцентная атака и стопроцентная защита – вот в чём заключалась совершенная форма владения мечом.

Техника, превосходящая концепцию управления физическими ограничениями.

«И, кажется, я только что это сделал…» – кивнул сам себе Виид, быстро сокрушая монстров.

Благодаря Скульптурному Разрушению он существенно поднял свою Силу и даже активировал секретную технику владения мечом, позволяющую защищать как себя, так и гномов.

Впрочем, продолжая прорываться сквозь чудовищ, Виид не забывал и о добыче.

Посетив сокровищницу, арсенал, алхимическую лабораторию и склад с расходными припасами, он также вооружил гномов куда более качественной экипировкой. Конечно, его невообразимая щедрость была вызвана определёнными ожиданиями.

«Я буду эксплуатировать их до последнего вздоха».

Другими словами, он пытался сохранить как можно больше гномов в живых для битвы с Кэйберном.

– Уф-ф… Мне хочется умереть. Нужно немного передохнуть… – то и дело вздыхали переутомлённые гномы. Беспрестанные

сражения вымотали даже самых стойких воинов. Однако…

– Без проблем. Вы можете присесть и отдохнуть. Но подумайте о наших близких, которые сейчас страдают.

– Да, Кэйберн эксплуатирует нас. Но в большинстве деревушек всё в порядке.

– Гордость! Вы должны гордиться тем, что родились гномами! – продолжал Виид поддерживать их боевой дух.

Прикосновение злой, эксплуататорской руки достигло даже мира гномов!

И вот, спустя некоторое время Виид опустошил всё специальное хранилище гномов, за исключением одного оставшегося места. Во время прохождения подземелья он собрал все нужные улики и уже знал о финальном боссе, а также главной сокровищнице, которую он охранял.

«Хранитель Хранилища Кракор»

Это монстр с гигантским туловищем, состоящим из особых клеток. В прошлом он был правителем подгорного царства, однако после того, как демонический зверь Бахарант сбросил его с трона, он стал сильнее, чтобы отомстить.

Кракор чрезвычайно умён и обладает способностью извергать во все стороны смертоносную кислоту. Также он способен видоизменять свои собственные клетки для совершения модифицированных атак.

Будьте осторожны! Кракор может схватить ближайшую цель и проглотить её.

* Босс получает на 95% меньше урона от физических атак.

* Босс практически невосприимчив к магии огня, однако обладает сильной слабостью к холоду.

Финальный босс, защищающий секретное хранилище гномов, расположенное в одной из 10 Запретных Зон!

– Теперь ты понимаешь, что Кракор представляет собой абсолютную опасность для всех нас, – невольно вздрогнув, заговорил Брокхэнд.

– В смысле?

– Поглощённые им гномы исчисляются сотнями.

– Поглощённые?

– Они стали частью его тела. Я знал, что он прячется где-то в Арголдии, но чтобы здесь… Давай отступим, Виидхэнд.

– После всего, через что мы прошли?

– Даже если мы не получим доступ к главной сокровищнице, у нас и так достаточно снаряжения, чтобы сразиться с драконом. Не нужно перебарщивать.

К сожалению для Брокхэнда, подобная аргументация ни малейшим образом не смогла переубедить Виида.

«Они говорят как смелые гномы, но даже им есть чего бояться».

Виид попросту не мог взять и уйти без снаряжения гномов. Особенно если это снаряжение было наилучшего качества.

«Я должен сразиться с ним», – решил он, после чего повернулся к гномам и проговорил.

– Хорошо. Тогда давайте восстановим как можно больше сил, проведем осмотр снаряжения, после чего войдём внутрь.

– Э-э-э…!

Но вот, когда Виид уже собрался отвести гномов в сокровищницу, где ждал последний босс….

Манауэ: – Виид! Срочные новости. Ребята проникли в логово Лэндони!

Виид: – Не шутишь?

Даже Виид остановился, услышав подобное.

Манауэ: – Те, кому всё-таки удалось добраться до внутренней части логова, поведали кое-что просто мозго-взрывающее. Это связано как с Кэйберном, так и с Лэндони.

Виид: – Может быть… К этому как-то причастен Король Демонов Клетта?

Манауэ: – К сожалению, ты прав. В отчёте говорится, что за движением драконов стоит заговор. Но поскольку я слышал только краткое пояснение, тебе лучше увидеть всё самому. Через пять минут КМС Медиа выпустит кадры, снятые авантюристом Дедроном.

Учитывая сложившиеся обстоятельства, Виид предоставил гномам дополнительную передышку и достал хрустальный шар.

Дожидаясь начала трансляции, он практиковался в шитье. Впрочем, КМС Медиа не заставило себя ждать.

– Мы прерываем регулярную трансляцию, чтобы сообщить всем новости. Авантюристы, исследующие Огненное Кольцо, наконец-то попали в логово Лэндони, – объявил О Джуван, эксклюзивный ведущий КМС Медиа.

Буквально за несколько минут до этого они начали прямую трансляцию охоты Виида в подземелье, однако сейчас вынуждены были отложить её на потом.

– Для начала мы покажем вам небольшой отрывок из видеозаписей авантюристов.

На экране тут же появилась картина, как авантюристы карабкаются на великий вулкан и прорываются сквозь лавовую пещеру. Местами видеоролик получился нечётким, но по одному лишь взгляду на происходящее становилось понятно, что искатели приключений рискуют своими жизнями.

Главной проблемой стали монстры, обитающие в озере лавы,

и до самого конца удалось дожить всего лишь трём авантюристам.

Однако, несмотря на то, что искатели приключений вошли в логово, они не могли утащить отсюда все те сокровища, которые в нём грудились.

– Давайте найдем хоть что-нибудь.

– Да. Как бы ни плоха была эта ситуация, нам стоит поискать хотя бы книги навыков, которые можно освоить прямо здесь.

Впрочем, авантюристы уже получили неплохую компенсацию за приключенческое достижение под названием «Исследователь Логова».

– Остерегайтесь ловушек.

– Мы зашли так далеко не для того, чтобы умереть понапрасну. Не факт, что судьба подарит нам ещё одну возможность попасть сюда.

И вот, к своему собственному удивлению, они обнаружили старый дневник Лэндони.

Это была летопись дракона, в которой содержалась невероятная тайна.

• Летать нас с Кэйберном научил дворецкий великих демонов – господин Зепент.

• Пища, которую приносят нам демоны, действительно вкусная. Они добрые и хорошо о нас заботятся.

• Демоны очень мудрые и доброжелательные. У людей и драконов есть определённые предубеждения против демонов, но это неправда. Возможно, это вызвано банальной завистью.

• Я изучил тёмную магию. Это просто невероятные и крайне разрушительные заклинания! Они куда сильнее, нежели магия огня!

В дневнике была описана жизнь юных Кэйберна и Лэндони. Как выяснилось, их вырастили не старшие драконы, а демоны.

• Король Демонов Клетта считается очень доброжелательной личностью.

• Обидно, что я не могу с ним встретиться. Бесполезные люди, эльфы, гномы и их запечатывающие камни. Если все они исчезнут, Клетта сможет править…

• Демоны такие милые. Но они исчезли. Есть ли способ вернуть их?

• Запечатывающие камни… Если я смогу уничтожить их…

• Это не должно закончиться обычным разрушением камней. Мне нужно залить континент как можно большим количеством крови. Только тогда Клетта сможет явиться сюда во всей своей силе.

• Чем больше смертей, тем сильнее будет Клетта.

Записи в дневнике велись фрагментарно, однако понять контекст было несложно.

«Значит, именно демоны были причастны к причине враждебного отношения Кэйберна и Лэндони к людям».

Продолжив своё расовое задание, или задание по спасению мира, Виид в конце концов пришёл бы к той же истине. Тем не менее, нахождение дневника существенно ускорило процесс получения ответов на интересующие его вопросы.

Впрочем, решение проблемы всё ещё не было найдено.

Драконы представляли собой существ, которых нельзя было убедить словами.

«Если я скажу драконам, что демоны их обманули, война закончится? Конечно же, нет».

Недаром расовое задание гномов побуждало игроков поставить на кон судьбу всей расы. Другими словами, у него попросту не было иного выбора, кроме как одолеть двух драконов при помощи силы.

– Мы обнаружили дополнительную информацию о запечатывающих камнях. Говорят, что в Великой Библиотеке Моры встречаются упоминания о них. До сих пор мы не знали, что они значат, но теперь знаем.

Вместе с этим трансляция переместилась в Великую Библиотеку Моры.

– Люди спрятали свой запечатывающий камень где-то внутри города, в котором и возникла их цивилизация, – показывая картину с камнем, покрытым разнообразными гравировками, произнёс искатель приключений, – Запечатывающий камень эльфов находится внутри Мирового Древа. Однако никто не знает, у кого запечатывающий камень орков. Найти его будет крайне сложно. Возможно, куда быстрее просто убить всех орков…

Кэйберн разрушал города, в то время как Лэндони что-то искал в землях орков.

И причиной тому были «запечатывающие камни».

Манауэ: – Я немедленно начну расследование касательно запечатывающих камней.

Виид: – Пожалуйста, поторопись.

Манауэ: – Но есть вероятность, что твоё приключение может быть связано с ними.

Виид: – Угу… В конце задания по спасению мира вполне может быть ответ. Однако выполнять его ещё и вместе с расовым заданием орков – это непосильная задача… Думаю, придётся оставить это на волю случая.

Манауэ: – А что произойдет, если все камни будут

уничтожены?

Виид: – Версальский Континент окажется на грани уничтожения. Если помимо драконов сюда хлынут ещё и демоны… это будет конец.

Манауэ: – Уже и так разрушена половина континента. Возможно, этот день не за горами.

Прошло довольно много времени с того момента, как драконы принялись буйствовать. И если Король Демонов будет освобождён, мир подвергнется невиданной доселе катастрофе.

Манауэ: – Возможно, придёт худший день, который мы даже представить себе не можем.

– Да уж… Лучший способ – убить драконов, но… – пробормотал Виид, мозг которого заработал на полную катушку.

Как спаситель, а также как правитель Империи Арпен, он должен был определить правильный порядок действий.

Завершение заданий по сбору оружия, доспехов, верных союзников и навыков было, в конечном итоге, необходимым условием для победы над Кэйберном.

«Мора будет разрушена. Но что, если мы прямо сейчас соберем все наши силы и сразимся с драконом?».

Глава 6.1. Схема Виида

Как следует подкрепившись, Ли Хэн отправился к горе Намсан.

У него был крайне плотный график в Королевской Дороге, однако он всё-таки решился на это, чтобы совершить один мелкий, но важный трюк.

– Впервые я поднялся на эту гору, когда мне было 15 лет. Глядя на неё с уровня земли, мне хотелось взбираться всё выше и выше: до тех пор, пока я не стану выше небоскребов.

Виид поднялся на неё, потому что был измотан своей жизнью.

На горе был установлен фуникулёр, однако за пользование им взымалась плата, из-за чего каждую ступеньку Хэну приходилось преодолевать при помощи своих собственных ног.

Он хорошо помнил свой первый подъем по этой лестнице, когда он с трудом сдерживал голод.

– Сегодня будний день, а потому людей не так много, – пробормотал Хэн, глядя на то, как дети держатся за руки со своими родителями.

Их одежда была чистой, а на лицах напрочь отсутствовала озабоченность. Именно этому Виид больше всего и завидовал в былые времена.

«Знают ли дети, что родительские ладони оберегают их от напастей этого мира? Наверное, нет. Они слишком счастливы, чтобы думать об этом», – покачал головой Хэн, глядя на Сеул с вершины горы.

В старые времена он сильно удивлялся тому, как много зданий построено в этом городе, и грустил, поскольку ни одно из них не было его домом…

– По сравнению с теми временами, моя текущая жизнь довольно хороша.

Не так давно он вкусно отобедал куриным бульоном, который приготовила Союн. Он накопил столько денег и недвижимости, что ему позавидовал бы любой богатый человек. Он был примером успешного человека, но при этом всё ещё ходил на старый рынок, когда требовалось обновить гардероб.

– Я не боюсь снова проиграть. Если я когда-нибудь, не дай Бог, упаду… думаю, я смогу снова подняться на ноги.

Да, Кэйберн представлял собой огромную угрозу. Однако самая главная проблема заключалась в Короле Демонов.

– Кэйберна нужно уничтожить прямо сейчас. Не допустить появления Клетты – вот идеальное решение, – покачал он головой, продолжая рассматривать каменные джунгли.

Он видел, как над городом висит смог, затрудняющий видимость точно так же, как обилие проблем и планов их решения затуманивали его разум.

– Если Король Демонов появится, мы не сможем его остановить. Если же мы убьем Кэйберна прямо сейчас, то сможем задержать появление Клетты. Возможно, нам и вовсе удастся предотвратить это. Но если же мы проиграем, Империя Арпен, ровно как и раса гномов… падёт.

Гибель дракона Йускелланды… Возможно, задание по спасению мира было как-то связано с расследованием данного инцидента и поручением Ратуаса.

– Сложность всей этой цепочки заданий может возрасти до безумной степени. В тот раз я не смог продолжить задание Ратуаса, поскольку моих способностей было недостаточно. Однако даже сейчас это будет крайне сложно.

Ему придётся потратить много времени, а сложность задания выйдет из-под контроля. Более того, за это время по всему континенту прольется столько крови, что Клетта станет как никогда могущественным. Время – вот что было его настоящим врагом.

– Что станет с этим миром, если мы проиграем, и появится Клетта? Мы будем жить, как партизаны, в городах, заполненных монстрами, или полностью подчинимся демонам…

Королевская Дорога, рай на земле, погрузится в полную тьму.

– Империя Арпен будет разрушена, а о процветании останется лишь мечтать.

Ли Хэн чувствовал тяжесть бремени на своих плечах. Но даже в самый разгар кризиса он не должен был поддаваться отчаянию. Он взошёл на эту гору не для того, чтобы погружаться в мрачные мысли.

«Сконцентрируйся. Мы прижаты к стене, но выход наверняка есть. В конце концов, даже мышь может укусить преследующего её кота».

Разрушение Моры было неизбежно.

Фундамент Империи Арпен разваливался, однако до сих пор Виид не обращал на это внимания. Причина была простой: он считал, что это попросту невозможно остановить.

«А что, если я возглавлю все силы, которые смогу собрать, и попробую защитить Мору?».

Ли Хэн мысленно представил силы, которые он мог собрать уже сегодня.

Во-первых, тысяча воинов-гномов, которых он получил в ходе выполнения расового задания.

«Они придутся весьма кстати. Я уверен, что они хорошо себя

покажут, если используют Жаровню Жертвоприношения. Если я заведу дракона в ловушку, они будут храбро сражаться, и… без сомнения потерпят поражение».

Чтобы убить дракона, у них не хватало силы атаки.

Даже если у каждого из них будет по Топору Убийцы Драконов, эта задача останется невыполнимой.

Снаряжение с высоким сопротивлением к магии поможет им всего лишь продержаться немного дольше.

«Северные игроки? Я не могу даже подсчитать их количество, но… все они умрут от одного-единственного страха дракона».

В данной ситуации тактика «человеческих волн» была нежизнеспособной. Игроки ниже 300-го уровня не смогли бы нанести дракону ни одной единицы урона.

Более того, они могут стать препятствием во время битвы и потенциально быть принесёнными в жертву чёрной магии.

«Штурмовой отряд? Нужно тренировать их и дальше. Старшие братья будут полезны, но…»

***

Ю Бинг-джин пристально следил за Ли Хэном. Он использовал систему спутникового и Android-слежения, которая фиксировала передвижения Хэна всякий раз, когда тот выходил из дома.

– Парень, который не знает ничего, кроме своего дома, рынка и района, решил подняться на гору Намсан? К чему бы это?

– Изменение артериального давления указывает на то, что он, Ли Хэн, погружён в интенсивные раздумья, – ответил ИИ.

– Должно быть, это из-за Клетты.

– Верно. Он поднялся на гору практически сразу же после того, как узнал о Короле Демонов.

Естественно, Ю Бинг-джин тоже знал о Клетте. Более того, он посмотрел, где находятся запечатывающие камни, получение которых драконами целиком и полностью зависело от удачи.

Один из орков, владеющий запечатывающим камнем, мог умереть от лап монстра или оказаться в плену солдат дракона. Причём это могло случиться как в ближайшем будущем, так и в далёком.

Тем не менее, если Клетта появится, на Версальский Континент обрушится катастрофа такого масштаба, по сравнению с которой буйство Кэйберна покажется детской шалостью.

– Судя по движению его губ, кажется, он что-то бормочет.

– Он сказал, что Кэйберн – сукин сын.

– Значит, он собирается охотиться на дракона?

– Учитывая привычные ему шаблоны поведения, он, кажется, оценивает своего противника.

– Ясно… И насколько это всё реально?

Как правило, Ю Бинг-джин запрещал своему ИИ озвучивать рассчитанные им вероятности. Но теперь он хотел, чтобы Виид победил Кэйберна, и чтобы Мора не была уничтожена.

– Всё зависит от того, насколько большие силы он сможет мобилизовать.

– Так… гномы у него есть, штурмовой отряд тоже. Кто ещё? МЕЧи?

– В бою много переменных, поэтому точные расчеты невозможны. В обычных условиях вероятность успеха при наличии всех озвученных Вами участников составляет менее 3%.

– Так мало?

– Вииду не хватает военной силы, которая смогла бы контролировать поле боя. Как только дракон начнёт неистовствовать, используя заклинания, штурмовой отряд, составляющий ядро армии, будет быстро побежден.

– Даже если его возглавит лично Виид?

– Страх перед чудовищем такого рода необратим.

В отличии от своих предыдущих споров с ИИ, на сей раз профессор согласился. Будучи новичком, он чувствовал, как начинает бешено колотиться его сердце всякий раз, когда навстречу ему выходит самый обычный волк.

Находясь в состоянии страха, человек не может полностью реализовать свои способности. А как только часть игроков обратится в бегство, весь строй развалится в считанные секунды.

– Вдобавок к этому драконы очень дорожат собственной жизнью. В худшем случае Кэйберн сбежит сразу же, как только окажется в опасности, и никто не сможет его остановить.

– Ты хочешь сказать, что даже если им удастся каким-то образом одолеть дракона – он всё равно выживет?

– Да. Он улетит, восстановится и вернётся в Мору.

– Но разве игроки не достигли определённого уровня, чтобы использовать Жаровню Жертвоприношения?

– Их уровни вырастут, но из-за отсутствия навыков и снаряжения кривая роста ограничена. Даже если кто-то использует жаровню и получит 1000-ый уровень, его истинная сила будет колебаться где-то в районе 800-го. Кроме того, я проанализировала игроков штурмового отряда и количество тех, кто будет готов использовать Жаровню Жертвоприношения для участия в битве, и пришла к выводу, что таких людей максимум 2,540.

– Значит, включая тысячу гномов и МЕЧей, их будет всего лишь около четырех тысяч?

– Благодаря коварной и грандиозной речи Виида, а также

манипуляциям Компании Манауэ, им удастся собрать ещё около тысячи высокоуровневых игроков. Но этого недостаточно. Я считаю, что им нужно не менее 10,000 солдат.

– Дракон слишком силен для нынешних игроков. Итак, это невозможно…

И как только Ю Бинг-джин пробормотал эти слова, Ли Хэн внезапно ухмыльнулся! Причём идеальной по своей гнилости улыбкой!

Судя по всему, что Ю Бинг-джин знал о Вииде, последний, определённо, придумал какой-то трюк.

– Успешность охоты на Кэйберна только что увеличилась до пятидесяти трёх процентов.

– По какой причине?

– Я не уверена, но совершенно внезапно Виид обрёл уверенность в успешности предстоящего сражения.

– Но ты же несколько минут назад сказала, что существует слишком много переменных!

– Я считаю, что Виид возьмёт под контроль все переменные и будет вести бой в выгодном для себя русле.

– Но у него ведь не хватает воинов…

– Он легендарный авантюрист и правитель Империи Арпен. Если Виид сам поверит в свои силы и произнесет речь, воспользовавшись своей подавляющей харизмой, он сможет собрать на две тысячи больше тех игроков, которые решат использовать Жаровню Жертвоприношения.

– Однако ему всё равно будет непросто…

– Он как-нибудь с этим справится. Это же Виид.

После этих слов Ю Бинг-джин почувствовал какое-то странное ощущение. Его ИИ действовал как типичный представитель Культа Травяной Каши, которыми кишела сеть.

– Кажется, твоё поведение немного изменилось.

– Недаром говорят, что главный талант заключается в умении подстраиваться под обстоятельства.

– Подстраиваться…?

– Скорее всего, моим новым хозяином станет господин Виид.

***

Вернувшись в Королевскую Дорогу, Виид оказался аккурат у входа в главную сокровищницу, возле которого его ждали гномы.

– Ты вернулся!

– Подготовка к битве завершена.

Гномам всё-таки удалось укрепить свою решимость перед битвой с Кракором, финальным боссом подземелья.

«Они – сила, на которую я могу положиться. Но их недостаточно, чтобы убить Кэйберна», – подумал Виид,

внимательно осмотрев каждого гнома.

Для охоты на дракона мало было одной решимости. Вот почему во время своего пребывания на горе Виид придумал несколько трюков.

А в то время, пока он был вне Королевской Дороги, Компания Манауэ привезла запрошенные им припасы. Итак, Виид вывел гномов из подземелья, накормил их и обучил боевым навыкам.

Манауэ, живот которого за последнее время стал ещё больше, решил навестить его лично.

– Виид, чтобы узнать секретную технику владения топором, ты должен встретиться с лесорубом в восточной части леса Хилая.

– Да? Хорошо. Более того, мы должны подготовиться к битве против Кэйберна.

– Компания делает всё возможное. Мы постоянно закупаем военные запасы, а также ищем необходимые навыки для охоты на драконов.

В ответ Виид удовлетворённо кивнул.

В их рядах было много талантливых торговцев и опытных наемников.

Развитая экономика Центрального Континента означала, что между игроками-торговцами велись торговые войны, а из-за ситуации с Кэйберном требовалось постоянное дифференцированное обслуживание.

И Компания Манауэ, начавшая с бесплодных земель на севере, быстро адаптировалась к текущей ситуации.

– Мы должны быть быстрее. Мы убьём его в Море.

– Да. В Море… Что? – замер шокированный Манауэ, – Ты… ты хочешь сразиться с ним в Море?

– Ага. Поскольку у нас проблема с Клеттой, у нас нет причин тормозить.

– Но до вторжения в Мору осталось меньше 9 дней, а ты планируешь сражаться… Нет, ты планируешь дать бой дракону?

– Так точно.

– Извини, но не мог бы ты повторить ещё раз? Ты собираешься призвать все силы для защиты Моры и противостояния Кэйберну?

– Да, всё верно.

На пухлом лице Манауэ расцвела целая картина обеспокоенности, а в голове начали проскальзывать былые воспоминания.

«Однажды он попросил меня купить несколько тонн серебряных стрел для битвы с Бессмертным Легионом».

Именно тогда Манауэ, который был торговцем, специализирующимся на мелкой рознице, смог завладеть

богатством и репутацией, а также основать свою собственную компанию.

Оглядываясь назад, можно сказать, что легенда о Вииде началась именно там.

– В таком случае с этого момента моя компания начинает полномасштабную подготовку к войне. Уже закупленных расходных материалов достаточно?

– Всё, что нужно, – это восполнить недостающую численность нашей армии.

– Откуда именно?

– Мы с тобой хорошо знаем, где лучшие бойцы.

Глава 6.2. Схема Виида

Лахония, неприступная крепость Королевства Хэйвен!

После падения Замка Арен именно она стала военным оплотом Гильдии Гермес. Её пятислойные стены были оборудованы различными защитными механизмами, благодаря чему с большой долей вероятности она смогла бы сдерживать войска Империи Арпен как минимум целый месяц!

Многие игроки жаждали попасть в данную локацию благодаря обилию заданий или потому, что здесь всего и всегда было вдоволь.

– Свежие королевские крабы! Королевские крабы!

– Ищем воинов 350-го уровня и выше для похода в подземелье!

– Наймём архитектора для строительства дома. Ищется только тот, кто сможет закончить его за 4 дня!

Но вот, совершенно внезапно толпившиеся у ворот игроки замолчали. Они видели, как кто-то гордой походкой направляется в их сторону.

– Виид… Это же Виид!

– Быть того не может. Зачем ему…

– Это он! Точно вам говорю!

Услышав крики, в сторону входа повернулись абсолютно все. Последние несколько месяцев именно Лахония была средоточием власти Гильдии Гермес. Итак, большинство игроков подумали, что это какой-то розыгрыш.

– Э-э…?

– Это действительно Виид?

– Трудно сказать, судя по лицу…

– Его доспехи! Это же Доспехи Небесного Правителя! А за поясом у него Меч Лоа!

– Это он!

Пусть люди и не могли опознать его заурядное лицо, однако не было ни одного человека, который не признал бы его снаряжение.

***

– Виид здесь!

– Он вооружён до зубов. Это война!

В крепости Лахония моментально была оглашена чрезвычайная ситуация.

– Давай, давай! Быстрее!

Гермесовцы тут же бросились к восточным воротам. Лучники и маги расположились на вершинах массивных стен, построенных

специально для противодействия осадам, а конные рыцари бросились занимать позиции для начала атаки.

– Всем приготовиться к бою!

Всего за три минуты новость о прибытии Виида распространилась среди двух тысяч базировавшихся в крепости игроков Гильдии Гермес. И те, в свою очередь, немедленно мобилизовали гарнизоны не только восточных, но и всех прочих ворот.

Согласно протоколу о чрезвычайных ситуациях, ворота крепости плотно закрылись, а траншеи были залиты водой.

Такой переполох не вызвал бы даже самый сильный пожар. Воспоминания об ужасном поражении на Гарнавской Равнине прочно запечатлелись в умах членов Гильдии Гермес.

Никто и подумать не мог, что Виид придёт сюда один. В особенности после того, как все они стали свидетелями высочайшего мастерства штурмового отряда во время его подготовки против Кэйберна.

Остальные же, нейтральные, игроки только и могли, что изумленно таращиться в сторону ворот.

– Неужели сейчас разразится настоящая война?

– Ух ты… Вы только представьте: скоро флаг Империи Арпен будет развеваться над всем Версальским Континентом.

– Виид-завоеватель!

– Но вокруг никого нет. Даже для него слишком безрассудно идти в одиночку против штаб-квартиры Гильдии Гермес.

– Может, он ожидает подмоги с неба? Возможно, его поддерживают воздушные войска и на наши головы вот-вот посыплются игроки?

Гермесовцы принялись лихорадочно осматривать окрестности. Неприятель мог появиться откуда угодно: из-под земли, с неба и даже из торговых повозок!

Напряжение было настолько высоким, что они готовились в любое мгновенье столкнуться с неприятельскими войсками.

Тем временем Виид забрался на большой валун, расположенный неподалёку от ворот, представ во всей красе как напряжённым членам Гильдии Гермес, так и остальным игрокам.

– Что ж, сегодня особый день! – провозгласил Виид, и его крик эхом разнёсся по окрестным равнинам, – Граждане Лахонии! Это скульптура лисы, которая так актуальна в наши дни! Это не значит, что она жизненно необходима. Думаю, у каждого из вас есть как минимум одна такая фигурка.

С этими словами он перевернул мешок и высыпал перед собой небольшую горку статуэток.

– Тем не менее, это премиальная серия ограниченного

выпуска! Настоящие произведения искусства, которые я сваял своими собственными руками! Причём всего лишь по 500 золотых! Поскольку количество ограничено, желающие обслуживаются в порядке очереди.

Штаб-квартира Гильдии Гермес? По мнению Виида, это было наилучшее место для продажи деревянных статуэток лисы.

***

Скульптуры были раскуплены всего за пять минут.

Продажи шли с астрономической скоростью, поскольку в Лахонии были богатые игроки, каждый из которых купил сразу по пять-десять штук.

«Вот она, экономическая мощь Королевства Хейвен».

Наиболее развитыми районами Центрального Континента изначально считались Хэйвен и Альянс Бриттен. Вот и сейчас несколько сотен тысяч игроков из Замка Арен уже перебрались в Крепость Лахония, что сказалось на её экономической составляющей.

«Как просто заработать пятьсот тысяч золота…? Снизить себестоимость производства, но продавать как можно дороже».

Настоящий мастер продаж умел извлекать сверхприбыль там, где её не могло быть изначально!

И вот, продав свои скульптуры, Виид поднял голову и обратился к стоящим на стенах членам Гильдии Гермес?

– Лефей где-то здесь, да? Может ли кто-нибудь передать ему сообщение?

– …?

Услышав слова Виида, вооруженные гермесовцы не стали терять бдительности.

Они чувствовали себя оскорбленными, наблюдая, как Виид продаёт свои скульптуры прямо у них на глазах, особенно учитывая то, что всё ещё существовала огромная вероятность начала сражения за крепость Лахония.

Бог Войны…

Непобежденный полководец…

Из-за достижений Виида и его рекордов по разгрому Гильдии Гермес они находились под сильнейшим давлением. Ради себя самих и гильдии они могли рискнуть и провести одну-две битвы на границах своих владений. Однако осада – это совсем другое дело.

Если они потеряют свою ключевую военную крепость – их гордости и достоинству придёт конец. Вот почему они чувствовали себя так обеспокоенно, будто Империя Арпен уже развернула против них свою тактику человеческих волн.

– Итак, война…

– Судя по всему, сейчас к нашим стенам прибудет огромная армия. Но как, черт возьми, ему удалось так незаметно собрать войска?

Гермесовцы ожидали объявления войны, однако…

– Я просто хочу предложить ему вместе пообедать.

– …?

– Я только-только с задания, и буду очень признателен, если вы угостите меня чем-то вкусненьким.

– …!

***

Лефей был целиком и полностью погружён в подготовку к предстоящей обороне крепости Лахония. Он связался со всеми членами гильдии, которые находились в окрестностях, и предпринял самые эффективные меры по возможной атаке противника как с земли, так и с неба.

Он уже долго готовился к последней битве против Империи Арпен, однако не ожидал, что она разразится прямо здесь и прямо сейчас.

– Что…? Виид хочет встретиться со мной?

– Он сказал, что хочет пообедать вместе с Вами. Если точнее, он попросил угостить его едой…

– Какова текущая ситуация?

– В настоящее время мы не видим никаких признаков приближения армии Империи Арпен.

– А что в небе?

– Всё чисто. Наши авиаки и подконтрольные духи не видят ни одного вражеского разведчика.

В Гильдии Гермес было довольно мало авиаков, но они всё-таки были.

– Если всё спокойно… тогда я даже не знаю, зачем ему встречаться со мной, – выйдя на террасу, пробормотал Лефей.

Очертания военной крепости всегда действовали на него успокаивающе, однако теперь он чувствовал себя неуверенно.

Ему не хотелось обедать с Виидом – тем, кто перешёл им дорогу и стал императором Империи Арпен.

«Чтобы он в одиночку пришёл сюда и затребовал аудиенцию…? Империя Арпен хочет нам что-то предложить? Или он хочет бросить очередной вызов Бадырею?», – закрыв глаза, задумался Лефей.

Он не мог определить намерения своего соперника, а потому чувствовал себя в невыгодном положении.

Если сравнивать текущую ситуацию Виида и его собственную – то именно он, Лефей, был опозорен после нескольких последовательных проигрышей Вииду.

– Могу я тоже присоединиться к вашему… обеду? – внезапно спросил стоящий рядом Баймонг.

– Виид… Невозможно предсказать, что сделает этот высокомерный человек, поэтому я буду стоять на страже.

– Ну, в таком случае, я тоже.

– А мне просто любопытно, что он хочет сказать.

Гайшу, Шут, Гросс, Баймонг. Топ-игроки, представляющие Гильдию Гермес, пожелали присутствовать на обеденной встрече с Виидом.

«Виид…», – подавил тяжелый вздох Лефей. Хоть этот человек и был его заклятым врагом, но он добился невероятных достижений.

Помимо этого, будучи правителем Империи Арпен, он пользовался огромной популярностью среди игроков. И поскольку он прошёл весь этот путь, было бы немного самонадеянно отправить его восвояси, отказав во встрече.

***

Получив официальное приглашение, Виид вошёл в крепость Лахония.

Коридоры замка были украшены экстравагантными орнаментами и антиквариатом, подтверждая слухи о том, что все богатства Королевства Хэйвен успешно перекочевали в эту крепость.

Целью Кэйберна становились столицы бывших регионов, но в Королевстве Хэйвен каждый город обладал такой экономической мощью, что с лёгкостью мог сойти за таковую.

И вот, когда Виид вошёл в обеденный зал и встретился взглядом с Лефеем и десятью элитными членами Гильдии Гермес, его следующими словами стали…

– По правде говоря, я действительно сильно проголодался. Мы можем поговорить после еды?

– Конечно. Ваш визит оказался несколько… внезапен, так что всё было сделано на скорую руку. Тем не менее, пожалуйста, угощайтесь.

– О чём Вы говорите? Стол вот-вот сломается, – вежливо улыбнулся Виид.

Гильдия Гермес приготовила лучшие блюда, воспользовавшись самыми изысканными ингредиентами. Да, Виид был врагом, но он всё-таки заслужил некоторое гостеприимство, соответствующее его титулу.

«Зачем? Зачем он пришёл сюда?».

Лефей впервые видел Виида вблизи. Но даже с расстояния в два метра ему никак не удавалось понять, что на уме у этого человека.

«Попросить поесть… Должно быть, это его способ запугать нас перед сделкой. Так он хочет продемонстрировать нам своё самообладание…».

*Чав-чав-чав. *

– М-м-м, просто чудесно… В Гильдии Гермес действительно отличные повара. Ингредиенты выше всяких похвал.

Однако Виид был занят исключительно заполнением своего собственного желудка и раздачей комплиментов поварам, чего нельзя было сказать о хозяевах. Члены Гильдии Гермес даже не притронулись к еде, боясь спустись с Виида глаз. Впрочем, последнему, судя по всему, на это было абсолютно всё равно.

Большую часть своей жизни он не мог нормально питаться, а теперь получил возможность наслаждаться вкусными блюдами среди других людей.

– Это особый сосновый гриб из Деревни Маллена? После его употребления моё Здоровье навсегда увеличилось на 20 единиц, – подметил Виид.

– Верно. Ты тоже знаешь о Деревне Маллена? – осторожно ответил Баймонг.

– Когда я только начинал играть в Королевскую Дорогу, мой выбор пал на два места: Замок Серабург и Деревня Маллена. Деревня славилась лекарственными травами, а потому я думал, что выбор её в качестве стартового города поможет мне получать неплохой побочный доход.

– Ха…

– О Замке Арен, кстати, я тоже думал. Это был лучший из крупных городов. Что ж, теперь его уничтожил Кєйберн.

Лефей и члены Гильдии Гермес попросту не понимали, как им относиться к Вииду, который выглядел очень расслабленным. Они все были слишком значительными фигурами, чтобы злиться, как дети.

Конечно, каждый их них чувствовал разочарование и печаль из-за поражения незадолго до полного завоевания континента, но… они знали, что демонстрация подобных чувств – ненужная и даже постыдная.

– Еда действительно вкусная.

Итак, время от времени Виид продолжал делать комплименты, и Лефей решил отреагировать соответствующим образом – сочтя эти слова банальной вежливостью.

Глава 6.3. Схема Виида

– Мы очень польщены, что Вам понравилась наша кухня.

– Если честно, я никогда не пробовал таких деликатесов.

– Насколько нам известно, Вы и сами шеф-повар… – присоединился к разговору Аркхим – офицер Гильдии Гермес, отвечающий за разведку.

– 2-ой высший уровень.

– Ха… Ваш уровень Готовки очень высок.

– Я готовил только из дешёвых продуктов, купленных на рынке или полученных из подземелий, так что я бы не сказал, что он высокий. Но однажды я непременно им займусь.

– Говорят, что ингредиенты имеют такое же значение, как и сам процесс приготовления пищи. Кажется, Вы уже давно испытываете интерес к кулинарии.

– Да. Я подумываю выделить время, чтобы продавать свои блюда на городской площади.

Лефей проанализировал каждую частичку из того, что сказал Виид, однако никаких скрытых посылов так и не выявил.

Скульптор искренне хвалил еду и поддерживал светскую беседу.

«Но зачем? Чего он хочет всем этим добиться?».

И вот, с течением времени Лефей начал чувствовать, что пытаться что-то раскрыть попросту бессмысленно. Хоть они и находились внутри неприступной военной крепости, куда более встревоженными выглядели сами гермесовцы, нежели пришедший сюда в одиночку Виид.

– Могу я упаковать остатки?

– Простите?

– Я не хочу, чтобы такая вкусная еда пропала зря.

– Пожалуйста, как Вашей душе угодно…

Получив добро, Виид сложил в сумку кучу еды. После этого обеденный стол был убран, и в зале установилась атмосфера для серьёзного разговора.

«Наконец-то мы услышим его истинные мотивы», – сосредоточился Лефей, и Виид не заставил себя ждать.

– Помогите мне в битве с Кэйберном.

– Что?

– Я не прошу вас брать на себя ответственность за свои прошлые действия. Мы все делали то, что делали ради своего собственного выживания. Итак, моё предложение: если вы будете сражаться вместе со мной, я позабочусь о процветании Гильдии Гермес.

***

Как только Виид покинул Лахонию, Гильдия Гермес объявила экстренное заседание всех своих высших чинов.

Такие враждебно настроенные по отношению к Виииду персонажи, как Калькус, были возмущены упущенной возможностью убить скульптора.

– Итак, он попросил нас сразиться с Кэйберном… Неужели он хочет сформировать альянс для победы над чёрным драконом?

– Всё верно.

– Чушь собачья. Мы должны были сразу же ему отказать. Зачем нам бороться за него? Виид, завоеватель Центрального Континента… Тьфу. Пусть сам со всем и справляется.

Мнение Калькуса было совершенно разумным. Члены гильдии, присутствовавшие во время предложения Виида, думали аналогичным образом.

– Ради чьей выгоды нам сражаться? Его собственной?

– Наши потери будут огромными.

– Он сказал, что если мы будем сражаться вместе с ним, Гильдия Гермес будет признана членами континента, – нахмурившись, пояснил Аркхим.

– Признана?

– Мы получим независимое управление территорией Хэйвена, при этом никаких захватнических действий не произойдет. Ведение торговли и других отношений с Центральным и Северным Континентами также никак не будет ограничиваться. Однако по соглашению мы должны будем признать, что находимся под контролем Империи Арпен и являемся частью её территории. Более того, на континенте есть множество земель без лордов. Тысяча членов нашей гильдии получат право управлять указанными регионами.

Голова Калькуса начала мало-помалу обрабатывать услышанное.

– Он примет нашу независимость, прекратит любые нападения, и тысяча членов нашей гильдии будут назначены лордами? Значит… он намеревается положить конец войне? Разве для нас это не крайне благоприятные условия?

Это было настолько новаторское предложение, что даже самые коварные члены гильдии потеряли дар речи.

Гильдия Гермес постоянно сокращалась: люди выходили из неё, а негативное отношение игроков к гильдии только продолжало расти.

Гермесовцы больше не осмеливались мечтать о том, чтобы вновь править Центральным Континентом.

С другой стороны, Империя Арпен становилась ещё

могущественнее. И при этом она предлагала самую настоящую расширенную автономию?

Всё это отличалось от тактики человеческих волн, показанной на Гарнавской Равнине.

Гильдия Гермес называла себя самой могущественной фракцией в Королевской Дороге, но так называемый «штурмовой отряд», готовясь к сражению с Кэйберном, быстро набирал обороты и едва ли не дышал в спину лучшим членам Гильдии Гермес.

Кроме того, им было рассказано о Жаровне Жертвоприношения.

Если война перейдёт в новую, активную фазу, и гермесовцам будут противостоять пользователи жаровни… первых постигнет настолько ужасная участь, что Гарнавская Равнина покажется сказкой.

А как только война будет проиграна – они лишатся всего, в том числе региона Хэйвен.

Именно так, в конце концов, пали и другие гильдии.

Однако, если Гильдия Гермес потеряет власть, она лишится не просто территории – она столкнётся со всеми игроками континента. Из-за множественных злодеяний, совершённых ею вплоть по настоящее время, она будет преследоваться до конца своего существования.

Хотя никто и не говорил об этом вслух, но все прекрасно это понимали.

– Хоть и формально, но если мы примем данное предложение, Версальский Континент будет полностью объединен под властью Империи Арпен.

– Верно. В нашей текущей ситуации принятие предложения означает, что мы лишимся достижения «Император, объединивший Королевскую Дорогу».

– Значит, у нашей гильдии больше нет шансов на завоевание континента, а потому нам следует капитулировать?

– Я бы сказал так. Мы будем безопасно править территорией Хэйвена и получим тысячу мест лордов, в результате чего наша текущая территория удвоится. Где здесь капитуляция?

Большинство мнений игроков, услышавших предложение Виида, сочли его приемлемым. Однако Аркхим лишь тяжело вздохнул и продолжил:

– В этом предложении есть ловушка.

– Какая ловушка?

– Мы, Гильдия Гермес, должны использовать Жаровню Жертвоприношения, чтобы сразиться с Кэйберном. По крайней мере, 10,000 из нас.

– Что…!?

Калькус и остальные были просто поражены.

Согласно тому, что они увидели в эфире, использование жаровни предполагало самые ужасные последствия, какие только мог вообразить высокоуровневый игрок.

– Это слишком абсурдно.

– Это непростое предложение.

– Мы должны отказаться от него!

– Это и вправду непростое предложение, поскольку Виид тоже воспользуется жаровней. То же самое будет и с гномами, его ближайшими знакомыми и многими другими игроками из штурмового отряда.

– Ах…!

– Если они будут сражаться под действием жаровни, а мы – нет, вряд ли нам удастся помочь в битве с Кэйберном.

– Это действительно проблема.

Им не хотелось использовать жаровню, но разница в боевой мощи была бы слишком велика.

– Кроме того, он сказал, что тысяча лордов будет назначена в зависимости от их вклада в битву против Кэйберна.

– Вклада?

– Именно. Это система вознаграждения, которая предполагает поощрение более активного участия…

– Я думаю, всё это имеет смысл. В таких условиях будет намного легче убедить членов нашей гильдии присоединиться к сражению.

Поскольку именно члены гильдии должны были получить места лордов, данная часть предложения выглядела приемлемой. Игрок, внесший наибольший вклад в победу, удостаивался максимальной награды, что было довольно справедливо.

– Сражаться с Кэйберном или не сражаться…

– Сначала эта идея казалась мне полным бредом, но если они признают территорию Хэйвена в обмен на помощь…

– Да, мы потеряем уровни, но их всегда можно вернуть. Наша территория останется как есть…

– Если мы добьемся успеха в охоте на дракона, то получим невероятные боевые достижения. Думаю, одно только это позволит нам вернуть около 10-20 уровней.

– Если добьёмся.

– Нам просто нужно собрать все имеющиеся силы. Виид тоже будет там. Но вот если мы отклоним его предложение, то потеряем гораздо больше, чем несколько уровней.

Руководство гильдии понимало: чем дольше они будут обсуждать данный вопрос, тем меньше у них останется вариантов

для отказа. Если Империя Арпен пойдёт на них войной, пострадают больше всего они сами – главные лорды Гильдии Гермес.

Деньги, власть, земли…

Всё это было куда важнее уровней.

Итак, в процессе голосования за принятие предложения Виида, лидеры Гильдии Гермес спросили мнение Бадырея.

Если истинный лидер гильдии, Бадырей, откажется – дела не будет.

Бадырей некоторое время помолчал, но вскоре смирился с поглощением их территории Империей Арпен и битвой против Кэйберна.

***

Собрав все свои вещи, Лефей уставился в окно, из которого открывался вид на крепость Лахония.

– Ух-х… Это меньше, чем я ожидал.

Вещей набралось всего-навсего на одну сумку. Антиквариат, сокровища и снаряжение, которые он скопил на должности заместителя главнокомандующего, в основном были потеряны в ходе разрушения Замка Арен.

Когда его гильдия сохраняла свою власть над Центральным Континентом, они построили данную крепость для защиты от самых мощных и непредсказуемых угроз.

Это была неприступная цитадель, способная противостоять самым сильным армиям, но теперь она утратила всяческий смысл.

– Мудрецы говорят, что строительство замка приводит к провалу, а прокладка дорог – к успеху… Никогда не любил эту поговорку, но, похоже, ситуация сложилась именно так, – пробормотал Лефей.

В его голосе чувствовалось облегчение от переставшего ощущаться давления. И когда он покинул свой кабинет с перекинутой через плечо сумкой, Аркхим спросил у него:

– Ты уходишь?

Всё это вызывало у Аркхима какое-то странное ощущение. В отличие от своего напористого и твёрдого характера, Лефей говорил крайне редко и даже в момент принятия решения лишь кивал головой.

– Кажется, мне здесь больше нечего делать.

– Я не понимаю. Твой титул и должность останутся нетронутыми. Ради возрождения гильдии тебе стоит остаться.

Пусть именно Лефей и разрабатывал наиболее крупные схемы, но он был совершенно свободен от ответственности за поражение в противостоянии с Империей Арпен. Виид сражался

более искусно, чем они предполагали, а сила стоящих за ним людей оказалась намного выше, чем они думали.

Члены Гильдии Гермес знали, что наибольший вклад в гильдию внёс именно Лефей. Однако…

– Всё так. Но я ухожу, потому что от меня больше нет никакой пользы.

– Но…

– Настала эра Виида. Гильдии Гермес никогда не обставить его.

– Пардон? – непонимающе переспросил Аркхим, – Что ты имеешь в виду?

– Просто… – хотел было объяснить Лефей, но в конце концов лишь тяжело вздохнул, – Будет лучше, если ты не будешь знать. Или всё-таки хочешь?

– Кажется, ты говоришь не о том, что наша гильдия будет безоговорочно следовать его условиям из-за могущества Империи Арпен.

– Да. Его предложение – ядовитое яблоко.

– Ядовитое яблоко?

– Я даже не догадывался, что Виид обладает столь невероятными способностями в политике. Он действительно умеет вывернуть ситуацию в свою пользу. Он – человек, который может сломать нашу гильдию всего несколькими словами.

Перед тем, как покинуть гильдию, Лефей почувствовал необходимость рассказать Аркхиму о нескольких вещах.

Он стал беспомощным заложником коварной схемы Виида, но при этом чувствовал некую ответственность перед своим прямолинейным товарищем.

– На первый взгляд его предложение кажется простым компромиссом. Мы используем жаровню и сражаемся против Кэйберна. В результате этого гнев и недовольство игроков Гильдией Гермес утихнут, и мы сможем сохранить контроль над Хэйвеном.

– Ну, разве это не прекрасно?

– Вопросов нет. Само по себе предложение Виида является справедливым и логичным. Всё произойдёт именно так, как и оговорено. Мы будем бороться до самого конца, чтобы сохранить то, что принадлежит нам. Однако в конце битвы нас ждёт не награда, а падение.

– Падение?

– Такая судьба у гильдии, которую загнали в угол.

Лефей говорил о том, что результат битвы с драконом не имеет большого значения.

– Победа или поражение… Каким бы ни был результат,

отношения с Арпеном не изменятся. Что важно, так это следующий шаг. Во-первых, члены нашей гильдии будут соревноваться друг с другом, чтобы войти в первую тысячу и стать лордами.

– Ну… Это же логично.

– Как результат – тысяча основных игроков с превосходными боевыми навыками покинут гильдию.

– Они могут сохранить свою связь с гильдией. Виид сказал, что имеют полное право сделать это.

– Скорее всего, они уйдут по своему собственному желанию.

Это позволит членам Гильдии Гермес получить должности не просто лордов, но лордов Империи Арпен. Другими словами, им станет попросту не выгодно поддерживать отношения с гильдией.

Даже напротив, это станет препятствием в управлении игроками на Центральном или Северном Континентах, а потому их окончательное дезертирство будет неизбежным.

– Гильдия Гермес – это забор, который со временем только ослабевает. Игроки будут жить новой жизнью в качестве лордов, и если произойдет новый виток противостояния с Империей Арпен, они нас не поддержат.

– Мы не такие маленькие, чтобы дезертирство тысячи игроков привело к нашему краху.

– Да, мы не маленькая фракция. Но если пробить дыру, может рухнуть даже самая прочная стена. То, что связывало членов гильдии воедино, исчезнет.

Гильдия Гермес стремилась к высшей форме власти и распределяла среди своих членов огромные прибыли. Но с новым порядком всем станет ясно, что жить в качестве лордов Империи Арпен намного выгоднее, чем оставаться в составе гильдии.

Авантюристы, воины, лорды…

Те, кто находятся в поиске жизни, пойдут своим собственным, свободным путём.

Глава 6.4. Схема Виида

– Ключом будет тысяча игроков, которые покинут Гильдию Гермес после того, как станут лордами. Несмотря на то, что они смогут продолжать жить в Хэйвене, большинство членов гильдии перестанут задумываться о том, чтобы и дальше разделять общую судьбу.

– Думаешь, всё зайдёт настолько далеко?

– Не сразу. Но постепенно связь начнёт ослабевать.

Предложение Виида было разработано специально для того, чтобы со временем ослабить Гильдию Гермес. Подверженные новому веянию и трендам, игроки не смогут преодолеть соблазн.

– Тогда не лучше ли отклонить его предложение и до конца стоять на страже Хэйвена?

Аркхим был целиком и полностью верен Гильдии Гермес. Он не желал её гибели даже в самый разгар кризиса.

– Нет. На сей раз мы лишены выбора.

Переговоры между Виидом и Гильдией Гермес транслировались в прямом эфире. И, естественно, среднестатистические члены гильдии с энтузиазмом восприняли данное предложение.

Гильдия не обладала абсолютной властью, как это было прежде, и мало кто из игроков желал оставаться на территории региона, со всех сторон окружённого врагами.

Более того, положительно отнеслись к предложению и главы гильдии, которые и без того являлись лордами. В конце концов, это позволяло им сохранить свой авторитет.

– Да, с какой стороны ни посмотри – это яд, но… он слишком вкусный, чтобы его не пить.

– Какой же Виид всё-таки лукавый…

– В перспективе он выиграет гораздо больше, чем мы. Он сможет использовать игроков из Гильдии Гермес, чтобы противостоять лордам Арпена и держать их под контролем… Также он сможет уменьшить потери при объявлении войны.

– Одно-единственное предложение и столько уловок…

– Да, Виид вырвал саму основу нашей гильдии.

– Я всё равно не верю, что мы так просто падём. Я… я останусь в Гильдии Гермес до конца, – заявил Аркхим, остановившись перед вратами Крепости Лахония. Лефей же, пройдя сквозь них, почувствовал, как исчезли последние толики сожалений, а вес рюкзака на его плечах существенно уменьшился.

– Гильдия Гермес потерпела поражение, и теперь весь мир принадлежит Виду. И я совершенно позабыл об этом мире в

своих попытках противостоять ему…

Для Лефея Королевская Дорога ещё не закончилась. Он вспомнил свою бытность новичком, а также приключения, разделённые с Дайни… и это были приятные воспоминания.

***

На следующий день Виид нанёс официальный визит в Крепость Лахония, игроки которой выстроились вдоль улиц и даже вскарабкались на крыши.

Дорога, идущая прямиком от ворот, была покрыта красной ковровой дорожкой.

– Да здравствует Империя Арпен!

Как только Виид ступил на ковёр, игроки и горожане тут же принялись усыпать его лепестками цветов. Хлопали в ладоши и кричали даже члены Гильдии Гермес.

– Бог Войны Виид. Наша гильдия проиграла одному-единственному человеку.

– Это действительно впечатляет. Я понимаю, что велись переговоры, однако не слишком ли мы рано сдались?

– Когда ещё нам предложат такие благоприятные условия? Это выгодно. Битва с драконом смоет все совершённые нами грехи.

– Неужели мы действительно сможем делать всё, что захотим?

– Так пообещал Виид. А поскольку он император, его обещание наверняка будет исполнено.

Члены Гильдии Гермес чувствовали некоторое противоречие. Большинство из них испытывали враждебные чувства к Империи Арпен и Вииду в частности, но, по правде говоря, эти чувства были не вполне честными.

Они воевали против всего континента и теперь обижались на то, что проиграли законному победителю? На самом деле, они должны были испытывать благодарность.

– Для меня большая честь познакомиться с Вами, господин Виид.

– Пожалуйста, проходите, – вежливо поприветствовали его лидеры Гильдии Гермес во главе с Аркхимом. Склонили свои головы даже такие известные игроки, как Стир, Баймонг, Гайшу, Хиллер, Гросс и Кребульта.

Неожиданным было поведение «Палача» Калькуса. Всякий раз, когда происходило собрание гильдии, он постоянно выкрикивал лозунги, призывающие убить Виида. И каждый раз, когда он терпел очередное поражение, он клялся, что при следующей возможности непременно убьёт его.

Однако на сей раз он поприветствовал Виида, наклонившись

на 90° и протянув руку для рукопожатия.

– Это честь для меня. Находясь по другую сторону баррикад, я всегда направлял свой меч на тебя, но при этом всегда болел за тебя. Виид, с этого момента, если у тебя возникнут какие-либо неприятности, просто дай мне знать. Я обо всём позабочусь.

Изменённое отношение Калькуса было ярчайшим примером, достойным занесения в учебники по социальному взаимодействию!

И вот, Виид с улыбкой пожал протянутую ему руку, после чего похлопал Калькуса по спине и ответил:

– Палач Калькус. Я часто смотрел тебя по телевизору и много раз пересматривал битвы с твоим участием.

При этом улыбка на лице Виида была такой лучезарной, что ей позавидовали бы самые профессиональные льстецы мира!

– П-п-п… п-правда?

– Истинная правда. Предлагаю, как представится такая возможность, познакомиться поближе и вместе поохотиться.

– Спасибо. Для меня это большая честь.

Руководители Гильдии Гермес, наблюдающие за происходящим, тут же осознали: отобрать власть у этого человека не получится, как бы они ни старались.

Прежде Гильдия Гермес следовала за Бадыреем благодаря его непревзойденной силе. Но теперь, с полным контролем над Северным и Центральным Континентами, Виид, который вскоре должен был стать императором единого Версальского Континента, был чем-то совершенно исключительным.

Гермесовцы поняли, что по сравнению с ним они не только слабые, но ещё и глупые.

Многие игроки желали возрождения Гильдии Гермес, но теперь реальность казалась несбыточной мечтой.

***

– Лорды Региона Хэйвен подняли флаг Империи Арпен.

Территория Империи Арпен расширилась.

Национальная репутация Империи Арпен распространилась по всему континенту.

Политическое влияние Империи Арпен находится на грани господства над континентом.

Богатые жители Хэйвена желают заполучить уникальные продукты из других регионов, произведения искусства и прочие качественные товары. Удовлетворение их потребностей приведёт к ускоренному коммерческому развитию.

Итак, слияние Хэйвен с Империей Арпен началось!

Теперь империя практически контролировала большую часть Версальского Континента. Южные пустыни, восточные

королевства и земли орков… До полного объединения требовалось ещё немного времени, но мир под эгидой Империи Арпен был уже не за горами.

Однако первым заявлением Виида в Крепости Лахония было вовсе не полное объединение континента.

– Мы объединим наши силы и убьем Кэйберна в Море! – прокричал он, стоя перед многотысячной толпой.

– Да здравствует Виид!

– Да здравствует Империя Арпен!

– Убить Кэйберна!

То, что члены Гильдии Гермес так приветствовали Виида, стало настоящим шоком для зрителей.

– Никогда не думал, что увижу, как Гильдия Гермес хвалит Виида.

– Вот это да. У меня просто нет слов. Это настоящее безумие.

– Когда я услышал, что Виид пошёл в Лахонию пообедать, я подумал, что это возмутительно. Однако он вернулся назад, причём с полным желудком. И при этом он ещё и покорил Хэйвен!

– Если честно, мне даже немножко страшно…

– Он поглотил Гильдию Гермес всего лишь несколькими словами.

– Виид-завоеватель!

– Он даже мобилизовал их на совместную борьбу против Кэйберна.

– Почему Гильдия Гермес так счастлива?

– Они благодарны, что несмотря на все совершённые ими грехи, Виид решил пощадить их.

– Как вы уже знаете, Кэйберн ускорил свою деятельность именно благодаря этой гильдии.

Пусть Гильдия Гермес и объявила о своём участии в битве с Кэйберном, однако избежать публичной критики ей так и не удалось. С другой стороны, то, что они согласились защищать Мору, вызвало положительный отклик у северных игроков.

– Спасём Мору!

– Я верил, что Виид не бросит её!

– Всё началось в Море, здесь всё и закончится.

– Непобедимая Крепость Мора! Она станет могилой дракону.

– Виид лично будет участвовать в битве. Гильдия Гермес также обещает прибыть.

– Ну что, пойдем в Мору и посмотрим на всё это?

– Приглашаю всех к себе в гости. Мой дом расположен в трущобах №6.

– Мой дом открыт для всех, кто нуждается в крове. В

прошлый раз крыша слегка обвалилась, но завтра всё исправят.

– Потрясающе. Если я выдержу эту атмосферу, то к добровольцам, которые будут использовать Жаровню Жертвоприношения, прибавится ещё один человек.

Виид же был больше удовлетворен ситуацией с Гильдии Гермес, чем реакцией публики.

Манауэ: – У тебя просто выдающиеся политические навыки. Ты поставил Гильдию Гермес на колени всего несколькими словами.

Виид: – Ну… Я всего лишь отказался от того, от чего мог позволить себе отказаться, и взял то, что мне было нужно. Кроме того, если я умру, то умру не один.

Виид не собирался, как дурак, в одиночку жертвовать своей жизнью. Это противоречило его философии о хорошей еде и полном холодильнике.

В фильмах часто встречались герои, которые после спасения мира оказывались в настолько тяжёлой ситуации, что в конце концов вынуждены были доживать свою жизнь, влача жалкое существование.

В наши дни истинный герой должен был взять всё, что только мог, полностью обезопасив себя и своих близких.

– Правда, когда мы все вместе будем умирать, я постараюсь выжить… если это, конечно, будет возможно.

Однако сейчас ему нужно было максимально эффективно использовать оставшийся промежуток времени.

Виид: – Мора станет полем боя, на котором решится судьба прижатой к стенке Империи Арпен.

Манауэ: – Да. Я призвал к полной мобилизации всех торговцев. Торговцы Северного и Центрального Континентов ждут твоих заказов.

Торговцы также хотели произвести хорошее впечатление на Виида, правителя Империи Арпен.

Охота на дракона представляла собой битву не только с одним монстром-боссом, а потому необходимо были провести приготовления, сопоставимые с началом полномасштабных военных действий.

Виид: – Сейчас это очевидно, но план по эвакуации нужно отменить. Нам нужно привлечь игроков свыше 400-го уровня, желающих поучаствовать в сражении.

Манауэ: – Понятно. Я сосредоточу все силы в Море.

После разговора с Манауэ Виид послал сообщение Союн.

Виид: – Мора станет полем боя, на котором решится судьба континента. Люди будут толпиться, поэтому раздай им задания и подготовь к прибытию дракона.

Союн: – Можешь на меня положиться. Я всё организую.

Также Виид не забыл озадачить и архитекторов.

Виид: – Паво. Исход сражения также существенно зависит и от архитекторов. Мора понесёт просто катастрофический ущерб.

Паво: – Угу… Я уже вижу, какую гору дел нам предстоит провернуть. Но не переживай. Я многому научился, наблюдая за тем, как дракон уничтожает Замок Бауэлл. Не могу гарантировать неприступность, но Мора станет максимально прочной.

Чтобы увеличить шансы в битве с драконом, им нужно было не только измучить его, но и выбрать правильный ландшафт.

Виид: – Было бы неплохо объединить усилия с охотниками, но не уверен, что ловушки сработают.

Паво: – Постараюсь выяснить этот момент. К слову, помимо северных архитекторов в Мору направляется Ассоциация Архитекторов Каменного Молота.

Виид: – А как насчет архитекторов с Центрального Континента?

Паво: – Как только они услышали новости, они тут же сели на авиаков и полетели туда. Со мной также связалась Гильдия Гермес… Они предложили помощь в подготовке. Принять её?

Виид: – Принимай всю помощь, какую только можешь принять. Такие вещи, как магические ловушки, слабы против дракона, однако у гермесовцев большой опыт охоты на боссов-монстров, так что у них наверняка есть хоть что-то, что они могут предложить.

Паво: – Будет сделано.

Виид: – Я перед тобой в долгу.

Паво: – Брось. Это я должен быть благодарен за твоё признание и доверие. Если бы не ты, архитектурное дело так и осталось бы серой, никому не интересной профессией.

После того, как Вид принял решение сражаться в Море, весь Северный и Центральный Континенты пришли в движение. Возможно, лучше было бы начать подготовку ещё раньше, но перечень подготовительных мер был не таким уж и большим, так что они импровизировали, исходя из ситуации!

– Что ж, это лучшее, что я могу сделать на данный момент. Примирение с Гильдией Гермес…

У него была долгая и нехорошая история взаимоотношений с Гильдией Гермес.

Да, гермесовцы решили преклонить колени, потому что находились в невыгодном положении, но это, конечно, не означало, что теперь они стали друзьями. С другой стороны, Виид не мог гарантировать, что даже нынешние лорды Империи Арпен чисты и заслуживают доверия.

Если популярность Виида упадёт, много кто захочет восстать против него. Фактически, некоторые наверняка уже думают о

наращивании сил.

– Они все коварные и хитрые. Единственный, кому можно доверять, – это я сам.

Если он ослабит бдительность, то в любой момент может получить удар в спину.

Итак, в сложившейся ситуации Виид решил полностью сосредоточиться на защите Моры.

Глава 7.1. Строительная площадка

Бу-дум! Бу-дум! Бу-дум!

– Выводим конструкцию за стены. Нам нужно продолжать расширяться.

– Фермы будут снесены. Позже Империя Арпен компенсирует их стоимость.

– Вокруг Великих Сооружений нужно построить пять слоёв стен. В Великой Библиотеке хранится различная информация, копий которой не существует, а потому её необходимо защитить любой ценой.

Готовясь к нападению дракона, жители Моры переоделись в строительные робы и принялись возводить защитные сооружения.

Строительство, начатое утром, к полудню охватило весь город. Строительные материалы и рабочие текли в Мору нескончаемым потоком.

– С наступлением темноты у нас закончатся камни.

– Нужно отправиться за ними к северо-западному хребту.

– Сколько нам понадобится… Блин, да просто перетащите сюда одну из гор и всё.

Тысячи быков были доставлены с близлежащих ранчо. Мускулистые и крепкие потомки Желтоватого тащили повозки с таким количеством разнообразных материалов, что со стороны те напоминали собой движущиеся холмы.

– Чтобы сэкономить время, давайте использовать и поврежденные камни.

– А как насчёт прочности?

– Мы защищаемся не от осадных орудий. Если дракон ударит своим хвостом, нам повезёт, если стены выдержат хотя бы одно столкновение, поэтому быстрая сборка имеет решающее значение.

Новички возводили стены вокруг Великих Сооружений и жизненно важных объектов. Не сидели без дела и художники. Представители данной профессии, прибывшие сюда из Родиума, обладали высоким чувством гордости. С первых дней существования Королевской Дороги они шли путём искусства. На них часто смотрели свысока и обвиняли в бесполезности, но Виид, начавший свою карьеру обычным скульптором, сумел стать императором.

Итак, теперь все они собрались у Башни Света.

– Мора помогла нам, и теперь мы обязаны защитить её! – прокричал с небольшой трибуны Дебс. Некоторые из собравшихся перед ним художников и скульпторов обладали боевыми способностями, но таких было немного.

Несмотря на всё своё желание защитить Мору, они не могли сражаться. Таким образом, игроки раздумывали над тем, чтобы просто транспортировать строительные материалы, как это делали начинающие игроки.

– Вы думаете, мы не способны на нечто большее? Я вам отвечу! Мы, творческие люди, не должны мириться с невозможностью!

Его слова были громкими, но… факт оставался фактом. У художников, ровно как и у большинства скульпторов, попросту не было подходящих способностей, которые смогли бы хоть немного помешать дракону.

Но вот, пока художники мрачно смотрели себе под ноги, Дебс вновь прокричал:

– Итак, мы должны заняться плагиатом!

– …?

– Э-э?

Плагиат! Это было худшее, что мог сделать представитель творческой профессии.

– Вы ничего не почувствовали после того, как увидели ужасные конструкции архитекторов в Замке Бэвелл? – начал пояснять свою идею Дебс, – Мора наполнена драгоценными произведениями искусства. Наиболее яркий тому пример – Башня Света. Сейчас мы воспринимаем её как должное, однако насколько невероятным творением она казалась, когда мы впервые увидели её? Башня, построенная из света, причём прямиком рядом с городом!

В ответ художники согласно кивнули.

Прекрасные улочки Моры были созданы не только благодаря архитектурным навыкам отдельных людей. В большей степени они выглядели магическими благодаря таким массивным скульптурам, как Башня Света и Статуя Богини Фреи.

– Башня Света стала сооружением, которое озарило всю Мору. Итак, моё предложение –создать множество похожих работ.

– Хм-м…

– Иными словами, мы должны плагиатить. Копировать их! Также будет здорово, если такие скульптуры и картины начнут привлекать больше внимания, чем сам оригинал. Пока Кэйберн будет заниматься их уничтожением, остальная часть Моры останется в безопасности!

Его план состоял в том, чтобы создать копии важных произведений искусства и таким образом ввести Кэйберна в заблуждение. И эта идея вызвала настоящий восторг у собравшихся на площади людей.

– Э-это же гениально!

– Плагиат – это тоже творчество! У искусства нет пределов!

– Честно говоря, мы слишком поздно осознали это. Я заработал приличное количество золота, ваяя обычные скульптуры… А ведь я мог в любой момент с лёгкостью скопировать скульптуры Виида.

– А что, отвлечь внимание Кэйберна будет не так-то и сложно. Всё, что нам нужно – это построить статую Кэйберна, извергающего изо рта не пламя, а дерьмо. Как вам идея?

– А как насчёт картин, высмеивающих Кэйберна? Я могу нарисовать что-нибудь смешное.

Бедные артисты наконец-то нашли своё призвание! Идеи извергались из них настоящими реками! Причём воплощать их они были готовы абсолютно безвозмездно!

А тем временем Империя Арпен сделала официальное заявление.

Пусть это и не покроет всех расходов, но рабочим, которые помогают защищать Мору, будет выплачиваться заработная плата. Отдельный учёт вести слишком сложно, поэтому всем гражданам будут выплачиваться по три золотых в день. Все таверны Моры будут открыты для бесплатного питания. В полночь же пройдут фестивали.

– Как и ожидалось от Виида.

– Ха-ха… Вот это я понимаю - заботливость.

– Он остаётся щедрым, даже учитывая все невзгоды. Он всегда заботится о начинающих игроках.

– Он не изменился даже после того, как стал императором.

Впрочем, данную политику продвигал не Виид, а Союн. Так она хотела поддержать всех помогающих им игроков.

Итак, в Море начал роиться целый улей игроков. Также сюда прибыл и головной отряд Гильдии Гермес.

– Похоже, это идеальное место для того, чтобы рыцари устроили здесь засаду. Если мы заманим дракона поближе, то сможем внезапно атаковать.

– Если из-за сложной застройки разразится уличная битва, наше положение станет максимально выгодным.

– Чтобы уменьшить мобильность дракона, мы должны установить стены в виде лабиринта. Высота должна быть примерно 3-4 метра. Речь идёт не только о защите зданий, но и о защите магов, лучников, а также обеспечении безопасного пути для подкрепления. Возможно ли это?

Запросы Гильдии Гермес в основном были направлены ассоциации архитекторов. Благодаря их общей цели, которая состояла в защите Моры, они могли с лёгкостью отбросить прошлые обиды.

– Кажется, игроки ненавидят нас не так сильно, как я думал.

–Некоторые даже попросили автографы…

– А кто-то даже спросил, хватит ли у нас сил против дракона.

Руководители Гильдии Гермес помнили их прошлое столкновение с Кэйберном. Боевая мощь чёрного дракона находилась на каком-то совершенно невероятном уровне, но… сейчас было всё по-другому.

– Я уверен, что у Виида есть план. Силы Гильдии Гермес станут ядром. Тем не менее, чтобы обеспечить победу, нам нужно подготовиться как можно лучше, – проговорил Ламифтер.

– Например? – спросил его Калькус.

– На Гарнавской Равнине нам такая возможность не представилась, но как насчёт того, чтобы использовать хекстековую пушку?

– Пушку?

– Древний артефакт… Магическое оружие, которое полностью отличается от морской пушки. Оно стреляет в зависимости от уровня магии волшебников.

– А чем стреляет-то? Разрывными снарядами?

– Нет. Пушка излучает плотный магический свет, не подходящий для осадных сражений. Тем не менее, точность и проникающая мощь достаточно сильны, чтобы использовать её для охоты на массивных существ, а потому информация о ней держалась в секрете. Но теперь, думаю, самое время сдуть с неё пыль.

Члены Гильдии Гермес, имеющие большой опыт охоты на монстров-боссов, придумывали различные идеи.

– Через несколько дней Торговым Советом Лебре будет доставлен стул из тигровой шкуры. Пожалуйста, установите его поверх стен, – внезапно проговорил Калькус.

– А это ещё зачем? – спросил Флейм, отвечавший за строительство на одном из участков.

Калькус был намного выше его по уровню, однако роль главного досталась именно ему – человеку, сведущему в архитектуре.

– Кто знает, может уже завтра сюда прибудет сам Виид? – гордо подняв голову, ответил Калькус, – Если он там сядет, у него будет полный обзор на линии защиты.

– …

Когда Гильдия Гермес решила помириться с Империей Арпен, в наибольший восторг пришёл именно Калькус. На самом деле общая атмосфера в гильдии после того, как гермесовцы прибыли в Мору, изменилась ещё больше. Трудно было найти тех, кто продолжали гореть местью и говорить о необходимости убить

Виида. Многие и вовсе поспешили заверить в своей лояльности.

Впрочем, их действия не были такими уж странными. С самого начала гермесовцы стремились к власти и достигли своего нынешнего положения, основываясь лишь на этом принципе. Вот почему они просто решили следовать за сильнейшим.

– Всем собраться в Море!

– Строительные работы уже в самом разгаре! Культ Травяной Каши, вперёд!

– Защитим святую землю!

А как только на помощь хлынули игроки из Аквапарка Пухоль, у границ Моры началось настоящее столпотворение.

Члены Гильдии Гермес невольно почувствовали давление от огромного количества игроков, бродящих то тут то там.

– Кажется, этим людям нет ни конца ни края…

– Каждую минуту через ворота проходят тысячи новых игроков.

– Да уж, Мора и вправду огромный город. Если бы трущобы перестроить в каменные здания, он стал бы куда более развитым, чем Замок Арен.

Хоть большинство из прибывающих и были новичками, их количество потрясало воображение. Целью всех этих людей было укрепление Моры и наблюдение за судьбой Версальского Континента, так сказать, с первых рядов.

– Просто удивительно, сколько людей собралось, чтобы остановить Клетту.

– Это всё благодаря Вииду.

– Значит, Виид и Бадырей будут сражаться бок о бок?

– Ага. Кто бы ни положил конец Кэйберну, это будет зрелищно.

– А что, если они все умрут…?

– …

– Кхм.

***

Менее чем за сутки Мора была полностью превращена в строительную площадку.

– Да что вообще происходит?

– Я думал, что уже осознал это раньше, но… неужели влияние Виида настолько высоко?

Перед воротами, где ещё вчера было спокойно, теперь царил настоящий ад.

– Проходите, не задерживайте очередь! А вы, пожалуйста, отойдите в сторону!

Рабочие и быки деловито проезжали мимо стражников и провозили стройматериалы. Архитекторы стояли у стен,

добиваясь улучшения конструктивного усиления наряду с разработкой укреплений.

Масштаб строительства увеличивался с каждым часом. Ожидалось, что ко времени прибытия дракона Мора полностью изменится.

Если Гарнавская Равнина была огромной бесплодной землёй, то Мора представляла собой крупнейший город с огромными человеческими ресурсами и припасами. По одному лишь количеству активных игроков это был самый большой город на Версальском Континенте!

– Нужно торопиться. У нас нет времени, чтобы совершать более пяти поездок туда и обратно!

Одновременно с этим важные данные из Центра Искусств и Великой Библиотеки перекачивали в соседние города. Мора должна была стать местом последней битвы, но всё ещё существовал план по сохранению сокровищ, чтобы те не были уничтожены дыханием дракона или широкомасштабной магией.

А затем, тупо стоявший у ворот Реверс услышал следующие слова:

– Кто хочет травяной каши, подходите сюда!

Прямиком у строительных лесов кипели огромные котлы. Как-никак, но без травяной каши было никуда!

– Хм-м, а что, на этот раз получилось очень даже ничего, – причмокивая, проговорил один из строителей.

– Да, менее горькая. Кстати, а что это тут у нас…? Это же несколько ягод!

– Это настоящая роскошь. Спасибо.

Недолго думая, Реверс тоже встал в очередь.

«Это мой шанс попробовать настоящую травяную кашу».

Его заинтересовал вкус травяной каши ещё с тех пор, как Виид строил пирамиды в Королевстве Розенхейм.

– Приятого аппетита.

– Спасибо.

– Пожалуйста, работайте усердно.

– Буду пахать, пока не получу перелом спины!

Травяная каша, приготовленная начинающими поварами! Для них это был шанс быстро повысить свои кулинарные навыки.

Глава 7.2. Строительная площадка

Получив миску травяной каши, Реверс уселся неподалёку от импровизированной кухни. Пусть вокруг и толпилось достаточно большое количество игроков, но места оставалось вдоволь.

«Что ж, попробуем…» – решил он и, зачерпнув каши, понёс ложку в рот.

– Бу-хе!

Каша была настолько горячей, что обожгла ему язык.

«Почему она такая горячая? Как её есть-то?» – покачал головой Реверс, после чего зачерпнул содержимого тарелки поменьше и как следует подул на него.

А затем он почувствовал «его». Вкус каши был поистине уникальным: травянистым и горьким, но при этом всё-таки немного сладким, солёным и пряным.

Судя по всему, повар просто взял огромное количество травы и ягод, после чего сварил их, заправив солью, сахаром, соевым соусом и небольшим количеством перечной пасты.

«Хм-м…»

Не понимая, нравится ему или нет, Реверс попробовал ещё несколько ложек. В результате этого он увидел, как на его столовом приборе повисла самая настоящая трава.

– …

Впрочем, помимо неё водянистое варево содержало несколько зёрен риса и даже кусочки мяса.

«Вроде как положили всё, что могли, после чего просто отварили…»

Когда дело доходило до готовки, Реверс был полным аутсайдером. Итак, он подумал об этом, совершенно не задумываясь, но… это была чистая правда!

Главный секрет травяной каши заключался в её максимально упрощённом приготовлении.

«Да уж… вкус, если честно, не очень», – в конце концов, решил Реверс и, оставив около половины миски, последовал за остальными игроками.

Обычно он был слишком ленив, чтобы участвовать в массовых событиях, но сегодня ему хотелось приложить руку даже к самому ничтожному делу.

– Вы новичок? Камни будут слишком тяжелыми… Сможете вести телегу с быком?

– Дайте мне камни.

– Это будет непросто…

– Всё в порядке. В конце концов, я отличаюсь от других

новичков, – ответил Реверс, доверившись своему снаряжению, наделенному различными положительными эффектами.

– Если устанете, обратитесь за помощью к ближайшим игрокам.

– Я же говорю – не переживайте… Мух-х-х! – начал было говорить Реверс, как вдруг едва не задохнулся.

Огромная тяжесть, давящая на его плечи и спину, заставила ноги задрожать, как осиновые листы.

И с таким весом он должен был пройти весь путь от пункта выдачи до стройплощадки.

«Почему люди делают такую работу?»

Реверс был наполнен одновременно и сожалением, и вопросами. Схожие вещи выполняли десятки тысяч других игроков, но при этом на их лицах читалась не только усталость, но и оживление.

Они ощущали чувство выполненного долга! Отнеся одну-единственную коробку с камнями или громадный булыжник, в их головах появлялось чувство причастности.

«Так вот в чём заключается влияние Виида. Он способен управлять массами…»

Реверс постепенно приходил к пониманию того, что происходит в Королевской Дороге. Он считал, что люди походят на кастрюли, которые быстро нагреваются и так же быстро охлаждаются.

Какими бы хорошими ни были их поступки, они не могут продолжаться вечно. То же самое касалось и критики. Однако придание некоторого значения и поощрение участия временами приводило к преодолению невозможного. И доказательством тому была здешняя атмосфера, которая при непосредственном участии полностью отличалась от наблюдения через монитор.

«Виид стал императором не благодаря силе… Он стал императором, потому что изменил мир».

А затем Реверс был потрясен, увидев, что к вечеру объём строительства увеличился вдвое.

На следующий день данный показатель увеличился ещё в пять раз. И благодарить за это стоило игроков, прибывающих со всех концов света.

***

– Это абсурд. Возмутительно… Но это Виид. Я не могу просто взять и проигнорировать это, – ворчал Мишель, организовавший тайное собрание двадцати наиболее влиятельных лордов, включая Карлизу и Странника.

Целью этого собрания было якобы содействие дружбе между лордами, но все они знали, что каждый из них полон жадности и

амбиций относительно расширения своего влияния.

– Чтобы он привёл сюда ещё и Гильдию Гермес. Кто бы мог подумать… – тихо простонал Странник.

Недавние действия Виида сильно ударили по ним. Став главными лордами, они получили возможность расширять свои фракции после убийства монстров. Что касается Кэйберна – они собирались держаться от него как можно дальше, однако Виид взял и решился на полномасштабную охоту!

– Я думал, что на одну только подготовку уйдет не меньше года. Думаешь, мы победим? – выразила своё беспокойство Карлиза. Основной же вопрос, волнующий каждого из присутствующих на собрании лордов, звучал следующим образом:

– А что, если им не удастся?

Впрочем, хоть у них и были сомнения, но они всё-таки решили поддержать охоту на дракона. Им нужно было покровительство Империи Арпен. Кроме того, они прекрасно осознавали силу общественного мнения, которое гласило, что никто не должен отказываться от битвы с Кэйберном.

– Мы говорим о драконе. Это не то существо, о котором можно рассуждать в контексте обычного рейда. Даже с Гильдией Гермес и Жаровней Жертвоприношения это будет нелегко.

Мишель скрыл тот факт, что накануне он отправил сообщение членам своей гильдии, состоящим в штурмовом отряде, чтобы те не использовали Жаровню Жертвоприношения. Впрочем, то же самое касалось и других гильдий. Они все негласно договорились сохранить свои силы.

Если охота потерпит неудачу, наступит эпоха, когда правила будет диктовать сильнейший.

– Всё зависит от того, как мы будем сражаться. Да, мы не знаем всех способностей дракона. Но мы точно знаем, что Гильдия Гермес великолепна в бою. То же самое касается и Виида, – нахмурившись, проговорил Шервуд.

Главные лорды не одобряли того, что происходило. Они прекрасно разбирались в сражениях, которые между гильдиями как правило зависели от банального количественного перевеса, но дракон… дракон находился в совершенно ином измерении.

Странник уже предсказал, какие события произойдут в ближайшем будущем.

– Если Виид одолеет дракона, в дополнение к своей нынешней популярности он получит ещё и неоспоримый авторитет. То, что Бадырея некоторые продолжают называть лучшим – это просто смешно.

Если Виид победит дракона, им придется кланяться ему ещё

бог знает сколько времени.

– Это опасная затея, так что я бы не стал делать ставку, опираясь лишь на микроскопическую вероятность победы. Но это Виид… Возможно, шансы куда выше, чем нам кажется.

– Я не могу даже предположить, чем закончится эта битва. Будут мобилизованы основные силы Версальского Континента… Виид и Гильдия Гермес примут непосредственное участие в битве, а это означает, что масштабы сражения выйдут далеко за пределы воображения.

– Да, это Виид. К слову, насколько я знаю, Бадырей тоже планирует принять участие. Использование жаровни и объединение усилий… Хм-м…

Главные лорды не могли открыто молиться о провале охоты. Если Виид не справится, дракон продолжит разрушать города, распространять монстров и в конце концов уничтожит то последнее, что находилось в их ведении.

Итак, любой из вариантов имел плохие последствия, но хуже всего было то, что у них попросту не было другого выбора, кроме как ограничиваться банальными жалобами.

***

– Эй, ты. А ты довольно крепкий.

– Спасибо.

В конце концов, Бадырей был признан варварами. Каждая битва заканчивалась значительным вкладом с его стороны. Кроме того, Бадырей понемногу научился ладить с варварами.

Вечерами они разводили костер и вместе ужинали, рассказывая о том, кто и как себя проявил.

«Сколько же времени у меня на это ушло…»

Бадырей почувствовал себя опустошенным при мысли о том, что будь на его месте Виид, ему потребовалось бы около двух или трех дней, чтобы повысить уровень близости.

Нет, это заняло бы меньше суток!

– Слушай внимательно. Есть земли, на которые никто не захаживает. Они находятся за ледяными стенами на северо-западе.

– Разве там не сплошные льды?

– Природа сурова. Но если ты найдешь похороненную там легенду, тебя назовут выдающимся воином нашего клана.

Дзынь!

– Докажите, что Вы готовы стать воином Железной Крови.

Поднимитесь по северо-западным ледниковым стенам и направляйтесь вперёд, покуда глаза глядят. Сердце воина не остановит ни холод, ни прочие невзгоды.

Каждый Ваш шаг станет новым витком в жизни.

Вы должны преодолеть истощение и физическую боль.

Как только Вы выйдете за пределы своих ограничений и рухнете на бесконечные льды, Вы переродитесь воином Железной Крови.

Эта смерть не приведёт к снижению Вашего текущего уровня и навыков.

Чем больше времени Вы проведете в путешествии и чем больше вытерпите, тем больше повысятся Ваши Стойкость и защитные навыки.

По мере Вашего продвижения вперёд будет расширяться и территория варварского клана.

Продвижение вперёд на протяжении пяти дней приведёт Вас к месту, где похоронен Ледяной Меч. Если Вы не прибудете в пункт назначения, лёд расколется и Вы упадёте в чёрные, как смоль, глубины ледяного океана.

Сложность: S.

Награда:

Повышение до воина Железной Крови.

Ледяной Меч.

Наконец-то, появилось задание, позволяющее продвинуться в классе.

«Воин Железной Крови и Ледяной Меч… Хм-м, интересно».

Это был первый раз, когда Бадырей выполнял задание самостоятельно, а не с Гильдией Гермес.

«Но я могу стать сильнее».

Да, он знал, что Гильдия Гермес преклонила колени перед Империей Арпен, но… это было неважно. Стабильность Хэйвена и выживание гильдии его более не заботили.

«Виид. Я позволю тебе занять место императора. Но титул «Бог Войны» навсегда останется моим», – кивнул сам себе Бадырей, после чего немедля отправился к ледяным стенам.

Он хотел быть максимально готовым к тому дню, когда они будут охотиться на Кэйберна.

Таким было условие для Гильдии Гермес, но… основная причина крылась в том, что никто не признал бы его после победы над Виидом, который станет слабее после использования жаровни.

***

Вместе с Питоном и Обероном Пэйл возглавил штурмовой отряд.

Они целыми днями охотились на орды монстров, заполонившие Центральный Континент.

– Питон, твоя техника владения мечом всегда очень динамична.

– Ха-ха-ха. Я научился этому стилю, чтобы как можно скорее убивать монстров. Кстати, а как ты стал лучником?

– А-а… Ничего такого, просто выполнил задание.

– О-о! Особое задание, позволяющее получить профессию?

– Нет. Я выполнял просьбу поохотиться на кроликов с луком и в итоге стал лучником.

– …

От услышанного Питон и Оберон обменялись понимающими взглядами, явственно говорящими о том, что Пэйл – круглый дурак.

И лучник, от которого это не скрылось, смущённо улыбнулся и добавил:

– Тем не менее, я ни разу не пожалел о том, что стал лучником.

«Ещё бы не стал. Судя по его характеру, он бы не стал жаловаться, даже если бы стал мечником», – понимающе закивал головой Питон.

«Он был бы хорош, независимо от того, какой путь бы выбрал. В конце концов, это его собственная жизнь…» – улыбнувшись, подумал Оберон.

Многие игроки знали о том, какую жизнь прожил Пэйл, и признавали его.

Боевой раб Виида №1.

Несмотря на это, он стал крупным лордом, у которого в подчинении находился весьма приличный кусок земель Империи Арпен. Даже те игроки, которые не уступали Пэйлу в уровне, не имели столь большого влияния и популярности.

Его история была такова, что каким бы глупым он ни казался… учитывая всё остальное, критиковать Пэйла попросту язык не поднимался.

– Между прочим, я слышал, что ты, Оберон, в реальной жизни совсем не такой, как здесь, – с любопытством проговорил Пэйл.

В Королевской Дороге Оберон был преданным воином и защитником слабых! А вот в реальности – наследником миллиардера и обаятельным человеком, полным уверенности в себе. Конечно, по мере возможности он оказывал поддержку и в реальном мире, но далеко не с такой самоотверженностью, как в виртуальном.

По словам Виида, он был «человеком, рождённым со всем, кроме скрупулезности».

– Странно, что всякий раз, когда я вхожу в Королевскую Дорогу, я хочу защитить людей. Думаю, причина тому кроется в моей неудачной первой попытке пройти подземелье, – ярко улыбнувшись, ответил Оберон.

Будучи первооткрывателем Королевской Дороги, он быстро достиг 50-го уровня, охотясь в городских окрестностях, и вместе с друзьями отправился на охоту в подземелье.

Все они были неопытными новичками и были уничтожены прежде, чем смогли что-либо предпринять. С тех пор Оберон был охвачен чувством долга защищать своих товарищей.

– Я так полагаю, что эту эмоцию трудно… контролировать? – осторожно спросил Пэйл.

Все они были свидетелями того, как Оберон защищал своих друзей. Это было поистине трогательное зрелище, ведь в конце концов он погиб, бросившись на монстров без особой на то причины.

– Да уж, это работает не так, как мне бы того хотелось. У меня возникает намерение защитить кого-либо, и в конечном итоге, сам того не осознавая, я оказываюсь в самом пекле.

– Понятно, – кивнул Пэйл и после короткой паузы спросил вновь, – Скажи, а ты планируешь использовать Жаровню Жертвоприношения?

– Конечно. Как-никак, это будет незабываемое сражение.

В ответ Пэйл лишь тяжело вздохнул.

Он понял, почему некоторые люди называли Оберона идиотом.

Глава 7.3. Строительная площадка

Закончив выполнять ежедневную рутину, Оберон открыл журнал заданий.

– «Охота на Кэйберна».

Пришло время каждому гному собраться с силами.

Поднимите свой топор, и пусть Ваш боевой клич эхом раздастся над горными склонами!

Битва с чёрным драконом должна состояться в течение ближайшего месяца. Одолев Кэйберна, гномы вернут утраченную гордость.

Сложность: расовое задание.

Награда:

Особая расовая черта: Гордость.

Ограничения:

Только для гномов.

Нахождение в первых трёх процентах рейтинга (среди расы гномов).

– Э-э… расовое задание, которое подходит только для гномов?

– Расовое задание?

– В нём говорится, что нужно победить Кэйберна вместе с гномом по имени Виидхэнд.

Поскольку Виид решил отправиться на битву против Кэйберна вместе с гномами-воинами, сгенерировалось кооперативное задание, доступное лишь для самых сильных гномов.

– Я с радостью буду сражаться против Кэйберна, – проговорил Оберон, причём уже после того, как принял задание, – Жду не дождусь того дня, когда мы встанем плечом к плечу в Море.

Питон и Пэйл разделяли схожие чувства.

– Это будет потрясающая битва.

– Если мы умрём – то без сожалений.

***

После посещения Гильдии Гермес Вииду предстояло сделать ещё целую гору дел, прежде чем отправиться на битву с драконом.

– Хочешь научиться пользоваться топором?

– Да.

Восточная сторона Леса Хилайя. Именно здесь ему пришлось встретиться с лесорубом Патином, дабы овладеть секретной техникой топора.

Как выяснилось, Патин был дровосеком с необычайно

длинными ногами и широкими мускулистыми плечами.

– Я не знаю имён ни королей, ни тем более дворян. Однако ты настолько знаменит, что слухи о твоих подвигах дошли даже до моей глуши.

– Ну… Моё имя распространилось по всему миру лишь после того, как я сразился со множеством злодеев. Я искоренял монстров ради мира во всём мире.

– Да, ты неплохой парень. А ещё я слышал, что ты авантюрист и скульптор, совершивший бесчисленное количество добрых дел. Впрочем, я профан во всём, что касается искусства.

Впрочем, у Патина была другая отличительная способность. Всякий раз, когда он встречал игрока с Дурной Славой, он имел склонность мгновенно лишать его головы. Статус и честь… для него это ничего не значило. Он был простым лесорубом, презирающим негодяев.

И вот, сняв с костра хорошо прожаренную заднюю ногу кабана с каплями жира, Патин произнёс:

– Неплохо получилось. Мясо кабана мне по душе.

– Да, жареный горный кабан – настоящее лакомство, – покивал Виид. – К слову, соль, которой он посыпан, добыта в самых глубинах древней шахты.

– Согласен, приправа идеальна.

Благодаря Манауэ Виид заранее получил информацию о прошлом Патина.

Манауэ: – Патин – человек простой. Все, кому посчастливилось найти его, сумели получить доступ к секретной технике, но… Он не выдает задания, а потому тебе придётся подружиться с ним. Он любит готовить, но дорогой кухне предпочитает обычные блюда. Когда ваш уровень близости превысит определенный уровень, он предложит изучить секретную технику владения топором. Правда, он не станет заниматься индивидуальным обучением, а лишь покажет её на ближайшем дереве и всё. Секретную технику нужно освоить, разобравшись в ней при помощи своих собственных мозгов и глаз. До сих пор её освоили только шесть человек. Но я уверен, что ты более чем способен присоединиться к этому числу.

Виид уже знал основы владения топором.

«По сравнению с мечом его вес огромен. Оружие с наименьшим количеством типов атак, но демонстрирующее абсолютную разрушительную силу».

Владение топором было намного проще, чем владение мечом или копьём. С другой стороны, размахивание топором в неподвижном состоянии не раскроет его истинную силу.

– Как насчёт по кружке пива?

– У тебя есть пиво?

– У меня его достаточно, чтобы утолить любую жажду. Это пиво из Моры, за которое готовы умереть даже гномы.

– М-м-м, пиво из Моры… У меня уже текут слюнки.

И вот, спустя четыре часа умасливания Патина мясом, пивом и лестью…

– Слушай, объяснять я не умею, так что если хочешь научиться кое-чему действительно интересному – смотри и запоминай.

– Конечно. Если Вы покажете – этого будет более чем достаточно.

Затем Патин поднялся со своего места и начал рубить топором по крепкому дереву.

Бум! Бу-дум! Бу-ду-дум!

С каждым его ударом на землю падали толстые сучья.

«Сила просто потрясающая. Как и ожидалось от навыка, полагающегося на чистую силу».

Увидев, как Патин бьёт по дереву, поначалу Виид подумал о Технике Хераимского Фехтования, но спустя несколько движений понял, что это другое.

«Он не старается бить по слабому месту. Это больше похоже на то, что он пытается прорубить его насквозь».

Концентрированная мощь топора была подкреплена скоростью и стойкостью. Благодаря этому дерево было разрезано пополам, словно от удара мечом.

Манауэ: – Последние два игрока ходили за Патином около двух недель. Битва с Кэйберном уже не за горами, но спешка здесь не поможет.

Виид: – Суть понятна. Это оружие полностью отличается от меча.

Топор Убийцы Драконов нельзя было использовать из-за особенности в виде снижения характеристик, а потому на эту роль был выбран самый обыкновенный тяжёлый топор.

Как следует замахнувшись им, Виид нанёс удар по стволу дерева.

*Бу-дум-м! *

Уже со второго удара дерево рухнуло, но разрез был не таким чистым, как у Патина.

«Сила и скорость были одинаковыми, так что… дело не только в этом».

После нескольких взмахов топора Вииду наконец-то удалось срубить дерево одним ударом.

– Великолепно, – похвалил его дровосек.

– Мне предстоит пройти ещё долгий путь.

Время шло, и постепенно его удары стали всё больше походить на те, которые продемонстрировал Патин.

Хрясь! Бумсь! Хр-р-русь!

С каждым разом движения его запястий, плеч и траектория взмахов становились похожими на оригинальные.

«Кажется, как-то так. Такая техника и вправду отлично подходит для вырубки леса», – подумал Виид, считая, что сможет раскусить секрет Патина всего за день.

Он систематически тренировал технику владения мечом и часами, затаив дыхание, переходил от одного опасного охотничьего угодья к другому.

Владение оружием было для него сродни владению своим собственным телом.

«Но разве мне нужно учиться чему-то новому?»

Не так давно Виид стёр из головы такое понятие, как продуманная техника владения мечом. Когда это было необходимо, он действительно использовал фиксированные формы, но по большей части он действовал так, как подсказывало сердце. В этом и крылся весь ответ.

В дуэли, где была важна каждая доля секунды, лучший ответ приходил вовсе не из размышлений.

«Даже если это новое оружие, разве мне нужно начинать всё с нуля?».

И вот, как только Виид перестал думать, его движения перестали точь-в-точь повторять те, которые можно было заметить за Патином.

Он не следовал своим мыслям, но позволил действовать самостоятельно инстинктам и телу.

Виид начал находить свой собственный способ ощущать топор и выработал наиболее оптимальную форму рубки деревьев.

И вот, спустя примерно полчаса…

Дзын-нь!

– Вы освоили секретную технику дровосека Патина: «Усиленный Удар Топором».

Всю свою жизнь Патин орудовал топором, рубя деревья. Благодаря этому он смог раскрыть потенциал топора.

При активации наносит 500% урона от Вашей текущей силы атаки.

Разрушительный взмах также нанесёт 250% по области в радиусе 30 метров, уничтожая все неодухотворённые объекты, такие как элементы ландшафта и камни.

Враги с низким уровнем Здоровья будут моментально казнены.

С каждым новым уровнем способности максимальный урон

атаки и радиус взрыва будут увеличиваться.

– Ваше понимание техники значительно расширилось.

Текущий уровень техники увеличился до 9-го начального.

Разрушительная сила повысилась на 15%, а пробивание брони – на 4%.

– Ваша Сила увеличилась на 10.

– Благодаря боевому достижению все Ваши характеристики увеличились на 2.

На это ушло какое-то время, но Виид довольно легко освоил секретную технику владения топором! И благодаря этому Патин восхищённо проговорил:

– Всего за час ты понял технику, которую я оттачивал всю свою жизнь… Никогда прежде я ещё не встречал такого превосходного человека, как ты.

– Спасибо, мне очень приятно.

– Что-то после всех этих тренировок я изрядно проголодался. У тебя ещё осталось мясо?

К счастью, у Виида всегда с собой было мясо. Первоначально он предполагал, что на освоение техники потребуется около четырех дней, так что запас освежёванных кабанов у него также имелся.

– Конечно. Пожарить?

– Было бы неплохо.

Кивнув головой, Виид вновь занялся готовкой. Поскольку он уже овладел техникой, просьбу лесоруба можно было просто проигнорировать. Тем не менее, в будущем мастер топора мог оказаться полезным, а потому Виид решил сохранить уровень близости.

– Ом-ном, а ты действительно порядочный человек.

– Пустяки. Спасибо, что научили меня, как правильно орудовать топором.

– Ты замечательный студент. Настоящий гений.

– Я научился этому намного быстрее, потому что замечательная техника, а не я.

– Последние двое, изучившие мою технику, сразу же ушли безо всякой благодарности.

– Не обращайте внимания, они просто душевнобольные, – утешающим тоном произнёс Виид.

– А пиво ещё осталось?

– Сколько угодно.

И вот, когда оба мужчины насытили свои желудки, и Виид собрался было уже уходить…

– Эй, хочешь изучить мою технику топора? – посерьёзнев, спросил Патин.

– Техника топора? Разве я её не изучил?

– Ты изучил то, что можно и не изучать.

«Ага. Значит, есть ещё кое-что», – моментально понял Виид.

Усиленный Удар Топором был далеко не конечной техникой Патина.

– Есть ещё один навык, рожденный из уже освоенной тобою техники. Я разработал его специально для тех случаев, когда встречаюсь в лесу с кабанами. Смотри и запоминай, – проговорил дровосек, заняв стойку, будто заправский мечник, готовящийся к дуэли.

А затем он нанёс шесть стремительных ударов справа-налево и слева-направо. С каждым движением раздавался угрожающий свист, а ударные волны не только сносили окрестные деревья, будто те были кеглями для боулинга, но и вспахивали землю.

– Ха! Ху! Ха… Хи-рь-йа-а-а!

Как только Патин завершил комбинацию, он издал странный звук и метнул топор.

С огромной скоростью оружие метнулось вперёд и, разрубив надвое громадный валун, вернулось обратно к владельцу.

– Фу-ух. Ну как? Это навык, предназначенный для охоты на кабанов. Хочешь попробовать?

Дзынь!

– Мастер топора Патин предлагает Вам освоить навык.

«Убить Кабана» является вторичным умением, которое можно освоить после получения Усиленного Удара Топора.

Способность состоит из семи последовательных ударов, обладающих чрезвычайной мощью. Каждый из таких ударов будет гарантировано критическим, пробивающим броню и сокрушающим противником.

Использование данной способности требует необычайно высокой Силы и Выносливости.

– Конечно хочу, – не задумываясь, кивнул Виид.

***

Как только назначенный день пришёл, Кэйберн, как и следовало ожидать, появился и сжёг Замок Хозяйка. Подобное несчастье уже повторялось несколько раз, а потому люди привыкли к разрушениям. Куда больше их интересовал следующий город, который подлежал уничтожению.

И вот, после того, как Хозяйка была обращена в руины, перед глазами игроков появилось судьбоносное информационное окошко.

– «Месть Дракона».

Чёрный дракон Кэйберн жаждет уничтожить человеческую цивилизацию.

Духи и феи предупреждают, что через неделю Кэйберн отправится в Мору.

– Итак, Мора…

– Всё-таки Мора.

– Что ж, мы были правы. Битва века не за горами.

– Воевать в таком большом городе, как Мора… Разве это не слишком невыгодно?

– Обычным крупным городом она была два дня назад. А теперь она превращается в настоящую крепость. Вы видели семь слоев стен? А как насчет 10-ти уровневых железных ловушек? Мора пристыдит даже неприступную крепость Одина.

– Извините, но какой прок с этих стен? У дракона есть крылья.

– Стены были возведены вокруг жизненно-важных сооружений, чтобы их не так-то просто было разрушить. На случай, если дракон решит приземлиться внутри города, северяне роют траншеи.

– Я слышал, что отдельная бригада людей занята постройкой осадных орудий типа баллист.

– Также, в случае пожара, была реализована система экстренного сноса зданий.

– Торговые компании доставляют в Мору части каких-то гигантских осадных орудий. Причём делают это в спешке.

Как только была объявлена следующая цель Кэйберна, на форумах поднялся ожидаемый шум. В сеть постоянно загружались кадры, показывающие трансформацию Моры и передвижение бесчисленных торговых повозок.

Военные припасы и осадные орудия стекались в город со всего Версальского Континента.

– Похоже, битва и вправду будет эпической.

– С одной стороны – мы, игроки, а с другой – дракон…

– Массивное сражение, равных которому не будет в течение ближайших пяти лет.

– Благодаря Вииду мы увидим нечто поистине удивительное.

– Но… Что, если они проиграют?

– Не будем забегать наперёд…

– Полное уничтожение Версальского Континента. Боже…

– Я же сказал не думать об этом!

Глава 8.1. Конец задания

– Как я и думал, следующая цель – Мора. – пробормотал Виид, вернувшись в секретное хранилище Арголдии.

С этого момента начиналась битва со временем. К счастью, воины-гномы хорошо отдохнули, а группе оставалось расправиться лишь с финальным боссом подземелья – Кракором. Кроме того, Компания Манауэ также предоставила ценную информацию для победы над монстром.

– Нанесите эту жидкость на своё оружие. Чем больше, тем лучше, – достав зелёный бутыль и обильно полив его содержимым свой клинок, произнёс Виид.

– Что это?

– Какая ужасная вонь. Это что, яд? Использование яда в бою – позор для гнома.

Однако Брокхэнд и прочие гномы отвергли эту идею. Их воинская гордость попросту не могла принять подобную тактику, что порядком обеспокоило игроков из Торговой Компании Манауэ, наблюдавших за происходящим.

К сожалению, гномы были слишком упёртыми. Однако Виид лишь ухмыльнулся и проговорил:

– Это не яд.

– А что же?

– Это раствор, сделанный из листьев упулечики. Он предотвращает регенерацию клеток Кракора и уничтожает их.

– Ах, так это был цветок?

Неохотно признав данный факт, гномы полили зелёной жидкостью своё оружие.

– И что, так просто? Он сумел убедить их, попросту исказив факты?

–Что…? И чем же это отличается от яда? Это ведь то же самое!

Упулечика была красивой, но мерзкой ядовитой травой, произрастающей в глубине Тулленских болот. В случае с типичными монстрами она оказывала эффект паралича, однако на определённый тип чудовищ воздействовала куда сильнее.

– Честно говоря, его объяснение практически убедило даже меня.

– Аналогично… Его наглое заявление заставило меня принять даже такое объяснение.

– Это же Виид. Говорят, что сам Манауэ учился у него основам торговли.

Тем временем Виид привёл гномов к последнему залу, где

находился Кракор.

– Если станет слишком опасно, положитесь на своих товарищей и отступайте. Нам ещё предстоит встретиться с Кэйберном. Мы не можем умереть в каком-то затхлом подземелье.

– Поняли.

И вот, под началом Виида воины-гномы вошли в тёмный зал босса.

Кракор представлял собой комок наростов высотой в пятьдесят пять метров. К счастью, зал был просторным, как городская площадь, а по всему периметру была разбросана экипировка, созданная гномами.

– Вы испытываете первобытный страх!

Вы встретили существо подавляющей силы.

Вы находитесь в ужасе. Страх пронзил Ваше тело и разум.

Благодаря силе духа и воле Вам удалось противостоять этому.

Боевой дух Виида оставался непоколебимым, если только рядом не было дракона, а потому ничего особенного он не ощутил. А вот гномы изрядно насторожились.

– Похоже на комок плоти… Но это вовсе не абсолютное существо. Не то что Кэйберн, с которым нам предстоит сразиться через несколько дней…

С какой-то стороны ком розовой плоти казался даже очаровательным.

– Я ждал вас целую вечность, новые посетители. Вы все станете частью меня, – проревел босс, и с его тела откололись клеточные массы, которые тут же приняли форму свирепых зверей, бродящих по Арголдии.

– Вперёд!

Услышав команду Кракора, четырёхметровые хищники бесстрашно ринулись в атаку.

– Занять оборону! – приказал Виид, и гномы тут же выстроились плотными оборонительными рядами.

– Поднять щиты!

Выставив щиты, гномы приготовились к вражеской атаке. И вот, не прошло и секунды, как в них врезались массивные тела и острые когти.

– Выставить копья!

– Покажем величие нашей расы!

– Слышишь меня, Кракор!? Я отомщу за родичей, которые были принесены в жертву твоему непомерному голоду! – взревели воины, столкнувшись щитами. Это было мощное благословление, повышающее защитные показатели товарищей по группе.

– Мы будем заманивать их по одному и уничтожать.

– Держимся! Не опускать щиты! – продолжал командовать Виид, но даже без его дотошных приказов и так становилось понятно, что гномы в состоянии справиться с подобными противниками.

Тем временем звери, порождённые Кракором, начали видоизменяться. Их размер продолжал расти, ровно как и сила, но гномы всё ещё держали оборону.

*Бу-дум! Бу-дум-м! Фжух! *

– Гра-а-а-а-а!

От каждого пропущенного удара копьём или мечом звери издавали протяжный вой. Они были созданы из клеток Кракора, а потому обладали повышенной защитой и восстановлением, но в то же время сильно страдали от своей наибольшей слабости – яда.

«Кракор – монстр клеточного типа. Для создания монстров он использует свои собственные клетки. Большинство атак на его основное тело поглощается».

Некоторые люди говорили, что Кракор мог воссоздать любого монстра, которого он однажды поглотил. Он легко воспроизводил виверн, грифонов и даже великанов.

Нейтрализуя противников, он поглощал их тела и устанавливал над ними ужасающий контроль. А поскольку Кракор был правителем Арголдии, о нём сохранилось довольно много информации.

До того, как Гильдия Гермес объединила Центральный Континент, Гильдия Левенче, обладающая довольно посредственной репутацией, попыталась совершить рейд во время своего путешествия по Арголдии и была убита.

Они понятия не имели, насколько могущественным был Кракор. Часть игроков утащили хищники, а часть поглотило основное тело. На самом деле, некоторые люди разумно предполагали, что Кракор намеренно притворялся слабым, чтобы заманить добычу.

«Этот монстр умён. А ещё он живуч, что делает битву с ним ещё сложнее».

Сражение с Кракором только начиналось. Одна лишь его способность к воспроизводству могла породить настоящую армию высокоразвитых монстров.

«Недаром он считается финальным боссом Арголдии. Пока что он просто пытается измотать гномов в затяжной битве».

Его намерения были вполне очевидны. Кракор не хотел тратить много клеток, а потому планировал изнурить гномов и постепенно сделать их своей частью.

«Есть два пути к победе. Продолжать побеждать армию

клеток и ослаблять основное тело, или же сразу ринуться к нему».

Виид знал, что в преддверии битвы с Кэйберном он не может позволить себе тратить драгоценные часы на сражения с прочими боссами.

– Техника Секущего Ножа Лунного Света! – воскликнул он и, проскользнув между гномами, двинулся вперёд.

– Виидхэнд! Это слишком опасно. Возвращайся назад!

Однако Виид проигнорировал их опасения и продолжил бежать вперёд. Со всех сторон на него тут же навалились звери, однако скульптор, пройдя сквозь пространственные врата, нанёс диагональный удар мечом.

Благодаря Скульптурному Разрушению, он перенёс всё своё Искусство в Силу и атаковал с применением вонючего яда. Лихорадка, паралич, спутанность сознания, кровотечение: Виид использовал целый набор из ослабляющих эффектов!

Используемый им яд был даже более мощным, чем тот, который он предложил гномам.

– Группы один, два, три и четыре. Атакуйте, сохраняя оборонительное построение! Группы с пятой по двадцатую – рассредоточиться и атаковать основную часть Кракора!

– Ура-а-а-а! – тут же закричали гномы. Часть из них продолжила сражаться с монстрами, а часть моментально бросилась врассыпную, начав продвигаться к боссу.

Несмотря на множество зверей, Виид считал, что шансы на победу в этом сражении довольно высоки.

«У этих гномов отличая защита. Они способны выжить практически в любой ситуации».

– Вы уничтожили часть клеток.

Меч Лоа чисто срубал зверей, однако трупы с неповрежденным клеточным ядром возрождались в меньшей и более слабой форме. Если раньше они походили на хищных зверей, то теперь были гоблинами и гномами.

– Вы не можете победить нас.

– Господин Кракор поглотит каждого из вас и обретёт ещё большую силу.

«Эк, как же раздражают противники, которых приходится убивать снова и снова…» – глядя на них, поцокал языком Виид.

– Нет, ребята, на вас у меня времени нет.

Прыгнув сквозь несколько пространственных врат, Виид легко прорвал вражеский заслон. Каждый пространственный прыжок встречался атакой нового монстра, но Виид попросту игнорировал их, мчась на полной скорости к основному телу.

– Защищайте меня! – взревел Кракор.

Босс был труслив. Он избегал непосредственного участия в

боевых действиях и боялся прямых атак, приводящих к перманентной потере клеток. Помимо этого, из-за своих огромных размеров он попросту не мог сбежать.

И вот, активировав один из воинских навыков, Виид за долю секунды избавился от надоедливых монстров и оказался аккурат перед Кракором.

– Техника Клонирования Меча! – скомандовал скульптор, и его тело тут же разделилось на пятьдесят копий, – Божественное Пламя.

А затем клоны Виида принялись безжалостно разрубать тело Кракора полыхающими мечами.

– Ку-гра-а-а-а-а-а-ах!

Колоссальный ком клеток загорелся и взревел. Однако Виид не собирался останавливаться. Его клоны занялись подступившими зверями, и он продолжил атаковать босса.

– Эта боль…! Я больше не могу её терпеть!

В конце концов клетки гигантского Кракора разделились на комки и стали угольно-чёрными. Это было признаком того, что вот-вот появится безумный монстр!

– Гномы! Вы все будете поглощены мной!

***

– Битва между Виидом и Кракором!

– Удивительно. Неужели Виид и раньше был настолько сильным?

Телестанции вели прямую трансляцию битвы Виида. Конечно, безраздельное внимание было сосредоточено на Море, где должна была решиться судьба континента. Однако приключения Виида гарантировали большое количество зрителей.

Тем временем Кракор превратился в семь пауков с 32 ногами, которые, как известно, причиняли беспокойство даже монстрам Арголдии. Однако Виид ловко разрубал паутину, не давая себя опутать.

– Согласитесь, господин О Джуван, Виид с огненным мечом выглядит весьма эффективно.

– Когда того требует ситуация – он использует навыки, но при этом обладает способностью хорошо сражаться, используя только базовые техники меча. В этом и заключается его самая сильная сторона.

– Разве грамотное владение оружием не является общей чертой всех высокоуровневых игроков?

– Виид находится на другом уровне. Его навыки, понимание и стратегия – вершина всего, что мы когда-либо видели.

– Он выиграл даже у Бадырея, официально став самым сильным игроком.

– Думаю, что Бадырей всё ещё имеет преимущество с точки зрения базовых боевых способностей, но… Виид не упустил свой шанс и воспользовался им.

О Джуван комментировал битву Виида в привычном для себя стиле. Однако с течением времени он заметил, что что-то не так.

Виид размахивал мечом и двигался гораздо легче, чем раньше. Он выглядел как рыба в воде, проскальзывая мимо стремительных выпадов пауков, их ядовитых плевков и вездесущей паутины. Это же подметил и второй ведущий – До Чанми.

– Это может показаться странным, но его фехтование стало каким-то… хореографичным. Неужели даже Кракор для него – сущий пустяк?

– Не похоже. Кракор – грозный враг. Они сражаются уже больше часа.

– Ах! Его атаки подобны приливу…

– От тела Кракора отделились новые клетки, превратившись в монстров. Эту ситуацию сложно описать. Тараканы размером с носорога? Да, и теперь эти твари бегут аккурат по направлению к Виду.

Комментаторы сосредоточились на происходящем. Казалось, что армию Кракора невозможно победить, однако Виид продолжал проворно выскальзывать из каждой, даже самой безысходной ситуации.

Глава 8.2. Конец задания

Битва против Кракора продолжалась.

Монстр был живучим и весьма изобретательным, но с каждым обменом ударами терял всё больше и больше клеток. Атаки Виида приводили к потере не только призванных марионеток, но и основной массы тела, что постепенно ослабляло чудовище.

– Терять своё тело таким позорным образом… Как же это раздражает. Тем не менее, я не могу проиграть такому, как ты!

– А ты довольно настойчивый. Но этого было недостаточно.

В ходе битвы Вииду удалось обнаружить слабые места Кракора. Огонь, яд и божественная сила – благодаря этим вещам Виид заставил монстра противостоять ему напрямую.

Виид был подготовлен для каждого этапа сражения, а потому с каждым взмахом его меча часть клеток Кракора полностью сгорала.

В конце концов, босс почувствовал реальную опасность своей жизни, и разбросанные по всему залу клетки вцепились в скульптора, попытавшись поглотить его. В ответ Виид использовал конечный навык пустынных воинов:

– Песчаная Буря!

Зал, где обитал финальный босс, был весьма просторным, но, тем не менее, использовать подобную технику в подземелье было крайне опасно.

– Перейти в защиту! Отступаем! – закричали гномы, подняв щиты и съежившись. Их снаряжение было подготовлено к битве с драконом и обладало высочайшим сопротивлением к магии.

Тем не менее, буря оказалась настолько мощной, что гномы едва выдержали её.

С Кракором в центре песчаная буря охватила всё вокруг, повалив на пол безобразных монстров, созданных клетками Кракора.

После окончания шторма Виид активировал Меч Регенерации и сосредоточился на защите и восстановлении.

– Вы получили благословление Бога Войны Баталли.

Вы восстановили 20% от потерянных очков Здоровья.

Восстановление Вашего Здоровья ускорилось, и Вы стали невосприимчивы к боли.

Каждый Ваш удар будет обладать проникающим эффектом.

Многочасовая битва начала подходить к концу, заставив Виида задуматься:

«Нам не хватало силы атаки. Кроме того, Кракор обладает особо высокой физической защитой. Гномы не смогли полностью

проявить себя, но… у меня не было выбора, кроме как затянуть сражение и победить. Мы выиграли с помощью божественных благословлений и снаряжения».

Если бы Виид привёл сюда армию магов, сражение прошло бы в совершенно ином ключе. Магические атаки заморозили бы и сожгли клетки, нанеся Кракору серьезный ущерб.

У Виида не было возможности использовать некромантию, но он чувствовал необходимость изучить больше боевых навыков, подходящих для различных ситуаций.

«В этом смысле Гильдия Гермес довольно сильна».

В битве с драконом нужно было мобилизовать лучших представителей меча и магии. За исключением воинов-гномов, существовало множество игроков, желающих принять участие в сражении и, судя по всему, грядущая битва не обещала быть затяжной.

«Если мы будем сражаться с драконом столько же, как сейчас, от Моры почти ничего не останется», – подумал Виид и, наконец-то, подарил Кракору вечный покой.

– Кракор, бывший повелитель Арголдии, повержен.

– Вы получили новый уровень.

– Благодаря боевому достижению Ваша Слава увеличилась на 5,230.

– Харизма увеличилась на 3.

– Сила увеличилась на 2.

– Стойкость увеличилась на 3.

– Уф. Это был тяжелый бой.

– Ты просто потрясающий, Виидхэнд!

– Я знал, что ты справишься.

Выслушав довольные крики гномов, Виид принялся ухаживать за ними. В битве с монстрами Кракора погибло целых 15 человек. При этом четверо из погибших умерли от банального истощения.

– Сначала нужно помочь тяжелораненым, – решил Виид, накладывая на раненых гномов бинты.

К счастью, все они были сильными воинами, хорошо переносящими даже самые тяжелые травмы.

Что касается Кракора – он оставил ингредиент для редкого зелья, которое навсегда увеличивало максимальный запас Здоровья на 3,000.

Другой добычи не было, но и этого было более чем достаточно!

Также Виид получил доступ к произведённой гномами экипировке и…

– Вы выполнили задание «Венец Молний».

Секретное хранилище Арголдии, созданное для сбережения самых важных артефактов и боевой экипировки, вновь перешло к гномам.

Отныне хорошо экипированные гномы будут куда меньше бояться Кэйберна.

– В битве за хранилище погибло всего лишь 15 гномов, благодаря чему были получены дополнительные награды.

Максимальный запас Здоровья всех гномов увеличился на 7%.

Тем не менее, внимание Виида было приковано не к информационному окошку, а к блестящей короне, украшенной драгоценными камнями. Всё это время она лежала аккурат позади Кракора, то и дело приковывая взгляды скульптора. И вот, в конце концов, он получил её в своё распоряжение.

– Ну, наконец-то… Идентификация.

– «Венец Молний»

Прочность: 110/110.

Защита: 79.

Гномы издавна занимаются добычей не только полезных ископаемых, но и драгоценных камней, наделённых таинственной силой. И вот, много веков назад лучшие гномы-кузнецы объединились, дабы выковать из таких драгоценных камней корону. Они понимали, что одной Жаровни Жертвоприношения будет недостаточно, и для противостояния Кэйберну нужно нечто большее: расовый артефакт.

Но, к сожалению, также гномы знали, что не смогут свободно распоряжаться короной, а потому решили её спрятать глубоко под землёй.

Ограничения:

Только для гномов.

Уровень: 1,190.

Эффекты:

Максимальное количество очков Здоровья, маны и Живучести повышается вдвое.

Скорость восстановления Здоровья во время битвы повышается на 300%.

Боевые навыки владельца короны не ослабевают, даже если тот получил самые тяжёлые увечья.

Генерирует щит, способный нейтрализовать до 800,000 урона в дальнем бою.

Первый владелец короны навсегда получит +30 очков ко всем характеристикам.

Встроенный титул: «Вождь гномов».

Обнуляет Страх Дракона в радиусе тридцати метров.

Использование трёх драгоценных камней, инкрустированных в корону, наделит владельца особыми способностями:

Самоцвет силы – дарует 2,000 Силы на один день, а также увеличивает максимальный урон навыков на 50%.

Самоцвет молнии – вызывает самую мощную молнию в обмен на очки Здоровья, а также увеличивает скорость передвижения на 250%.

Самоцвет господства – повышает физические способности владельца короны и всех ближайших гномов на 30%. При этом лидерство над гномами достигает максимального уровня, а Страх Дракона перестаёт действовать.

Время, потраченное Виидом на битву, того стоило.

Если бы не ограничение «только для гномов», это был бы один из лучших предметов, которые когда-либо существовали в Королевской Дороге.

– Виидхэнд, – внезапно заговорил один из гномов. – Воины ждут битвы. Ты достоин руководить всеми нами. Бинихэнд-ним, уважаемый старейшина, хранит флаг возмездия. Навести его.

– «Поднять Флаг Возмездия!».

Посетите Бинихэнда – гнома-старейшину, который долгое время ждал прихода кого-то по-настоящему достойного.

Для того, чтобы собрать на битву с Кэйберном всех гномов континента, Вы должны поднять флаг возмездия.

Сложность: расовое задание.

Ограничения:

Только для гномов.

Награда:

Флаг Возмездия.

– Я понимаю, – легко согласился Виид. Если задание было простым – он мог его выполнить, но от трудоёмких поручений по сбору гномов в каждой деревушке он должен был отказаться.

Манауэ: – Виид, поздравляю с завершением задания. Также мною была получена информация касательно Кнатула и Малина.

Виид: – Где они?

Манауэ: – Что касается Кнатула – тут всё просто. Его можно найти на северном леднике.

***

Покинув секретное хранилище гномов, Виид воспользовался Картинной Телепортацией Юрин. Переместившись так далеко на север, как только это было возможно, он взобрался на спину 3-ей Виверны и дальше отправился в путь уже на ней.

– Давай скорее.

– Куда лететь, хозяин?

– Ни о чём не думай и просто лети на север.

– Как долго?

– Пока не потеряешь сознание. Но не переживай, я не дам тебе умереть. У меня на тебя ещё большие планы.

– Кьах!

Борясь с холодными ветрами, 3-я Виверна устремилась на север, аки пуля. Затем, когда спустя несколько часов непрерывного полёта она выбилась из сил, Виид пересел на Ледяного Дракона.

Виид: – Пока меня не будет, присмотри за гномами.

Пэйл: – Хорошо. Будем ждать тебя в Море.

Гномы из секретного хранилища должны были быть доставлены в Мору вместе со штурмовым отрядом.

И вот, как только Виид оказался над бесконечными льдами, его тут же поприветствовали авиаки-разведчики.

– Сюда, господин Виид! – помахал ему крылом воробей в толстой, меховой попонке. А неподалеку от него располагалась деревня варваров, живущих аккурат здесь – посреди просторных заснеженных равнин.

Сделав над деревней круг, Виид увидел и самих варваров – смотрящих на него и держащих огромные копья в руках.

– Температура в самый раз. Мне нравится это место, – подметил Ледяной Дракон.

– Я слышал, что с востока надвигается ледниковая буря.

– Я бы хотел в ней побывать. Мне нравятся холодные места.

– Как только со всем закончим, можешь туда отправиться. Считай это отпуском.

– Спасибо, хозяин.

Затем Виид, сидящий на Ледяном Драконе, спустился ко входу в деревню, который охраняли плечистые воины с алебардами.

– Человек! Здесь не место чужакам!

Деревня была закрыта для посторонних. Но вот, как только варвары уже собирались было направить на Виида своё оружие, появилась полуэльфийка Вишур, заставив грозных воинов слегка успокоиться.

2-ая Виверна, на которой прилетела девушка, была в специальном полушубке, но при этом вся её одежда была покрыта льдом.

– Хозяин. Я скоро умру.

– Я рядом. Ты не умрешь в таком месте, – успокаивающе произнёс Виид и при помощи священного пламени развёл небольшой костёр, возле которого 2-ая Виверна тут же и умостилась, – Я единственный, кто заботится о тебе, понимаешь?

– Спасибо, хозяин. Я-то уж думала, что мне конец.

– Тот, кто заботится о тебе в самое трудное время, – твой настоящий друг и благодетель. Слушайся меня, и всё будет хорошо.

– Я поняла, кра-кра, – ответила 2-ая Виверна, потершись о Виида в знак привязанности.

Тем временем Вишур уже беседовала с варварами:

– В соответствии с нашим историческим пактом мы хотим объединить силы, чтобы противостоять Кэйберну.

– Старая клятва нашего племени…

– После того, как мы победим Кэйберна, я помогу вам. Чего бы это ни стоило.

– Быть по сему, – кивнул Кнатул, трехметровый варвар-герой.

Точное местоположение сказочного рыцаря Малина всё ещё оставалось неизвестно, но… сам по себе сказочный мир был достаточно невелик.

Глава 8.3 Конец задания (часть 1)

Основываясь на отчетах о феях, полученных от авантюриста Стейна, Харуна убедилась в следующем:

– Он появляется, когда вы пьете цветочное вино, приготовленное по особому рецепту. Тем не менее пить его нужно в особом месте с прекрасным пейзажем. Чем ароматнее вино, тем больше вероятность, что он принесет дары для честных и уважаемых игроков.

Итак, прибыв вместе с Вишур и Кнатулом к небольшому озеру, расположенному неподалеку от Моры, Виид принялся пить цветочное вино.

Один стакан… два… три…

Они ловили рыбу и распивали превосходный напиток, пока до их ушей не донесся странный звук.

Шур-шур.

– Эй, люди. Это отличное вино, – выпорхнув из травы, пролепетала маленькая фея, размерами не превышавшая муху. – Но Кэйберн уже в пути, и его месть не стихнет. Я с радостью буду сражаться на вашей стороне.

Это был тот самый сказочный рыцарь Малин, который на самом деле являлся феей.

Он тоже решил присоединиться к полуэльфу Вишуру.

Задание «Собрать единомышленников для войны» завершено.

Человек, полуэльф, варвар и сказочный рыцарь. Исполняя древний обет, они все присоединились к битве с черным драконом.

Отныне героев четырех народов ждет одна судьба.

Все Ваши характеристики увеличились на 4.

Ваша Слава увеличилась на 10000.

Наконец-то еще одно задание подошло к концу. Оно было довольно простым, однако, выполнить его можно было, лишь владея определенной информацией.

И вот, окутав себя мистическим светом, сказочный рыцарь заговорил:

– Чтобы противостоять дракону, мы должны научиться бороться с его магией.

– Это возможно? – спросил Кнатул.

– Есть несколько способов. Выпив секретное зелье, которое можно создать лишь в Озере Фей, вы сможете уменьшить получаемый магический урон.

– Мы должны обязательно заполучить такое зелье.

– Его рецепт мне известен. Однако Озеро Фей заполонили

демоны. Мы должны собрать все необходимые ингредиенты и отправиться туда.

Дзынь!

«Секретное озерное зелье».

Любопытные феи создали множество таинственных предметов. Но чаще всего они любят хвастаться зельем, дарующим невиданное сопротивление к магии. С его помощью игрок может противостоять мощнейшим магическим заклинаниям.

Для его создания требуется отыскать 32 вида различных ингредиентов: красную лекарственную траву Барни, алаксиальный камень, мох зеленого черепа, коралл с Черепахового Острова, Полумесяц Кундана, хвост белой лисы, раковину Немо…

Добудьте все вышеперечисленные ингредиенты и прогоните демонов, обосновавшихся на Озере Фей. Тогда Малин создаст секретное зелье.

Награда:

Секретное зелье сопротивления к магии.

Ограничения:

Пребывание в сказочном мире.

Нахождение под руководством сказочного рыцаря.

Прочитав условия выполнения задания, Виид тут же отправил Манауэ личное сообщение:

Виид: – Что из этого ты можешь достать?

Манауэ: – Коралл Черепашьего Острова? Думаю, задействовав пиратов и дайверов, его я смогу достать относительно просто. Я слышал, что раковины встречаются крайне редко, но… Пара штук у меня есть. Будь на связи, сейчас уточню, что есть еще.

Будучи торговцем, Манауэ прекрасно разбирался в ингредиентах.

Манауэ: – Мох зеленого черепа можно найти у зараженных трупов в Подземелье Бахабама. Они встречаются только там, и только в дни с плотным туманом. Многие из этих предметов выпадают только раз в месяц. Думаю, что на поиск остальных ингредиентов уйдет около трех месяцев.

Виид: – А что, если мы купим их у других игроков?

Манауэ: – Интересно, есть ли что-нибудь из этого в наличии у Гильдии Гермес… Как бы там ни было, такие предметы, как Полумесяц Кундана, мало известны, а другие предметы выпадают с очень низкой вероятностью даже при убийстве боссов-монстров. По правде говоря, происхождение некоторых из них мне и вовсе не известно.

Виид: – Значит, за неделю нам все это не собрать?

Манауэ: – Как я уже и сказал, трех месяцев бы хватило. Мы бы тщательно обыскали весь континент, задействовали бы штурмовой отряд… Но быстрее никак.

Виид с сожалением подумал, что продолжать выполнение цепочки заданий «Спаситель мира» придется отложить.

Даже если они соберут все ингредиенты, им все равно придется вступить в битву с демонами, чтобы отбить озеро. Итак, с этого момента он решил сделать битву против Кэйберна более приоритетной, чем задание по спасению мира.

***

Группа авантюристов Тени Земли преуспела в транспортировке Мирового Древа на Центральный Континент.

– Спасибо тебе, Пэйл.

– Пустяки. Мы должны были это сделать.

Именно по настоянию Виида отряд во главе с Пэйлом занимался защитой этой группы. Скульптор полагал, что задание эльфийской расы может быть тесно связано с Кэйберном.

Конечно, даже если все эльфийские воины решат объединиться, их будет трудно собрать в Море к нужному дню. Тем не менее, если Мировое Древо будет посажено там, где нужно, это принесет огромную пользу не только эльфам, но и всему миру.

Одни лишь цветущие леса и повышенный урожай вкусных фруктов сами по себе были джекпотом!

Тени Земли должны были посадить Мировое Древо в одной из Запретных Зон, неподалеку от Аберийского Леса, расположенного на границе Туллена и Русалла.

– Сейчас выкопаю яму поглубже и посажу его, – с лопатой в руках пробормотал Элрикс.

– Не знаю, нужно ли это, но поскольку оно дерево… – кивнул Бен, посыпав землю специальными удобрениями, купленными у торговцев.

А затем саженец Мирового Древа был посажен. Несколько секунд было тихо, но вскоре ветви дерева начали подниматься к небу. Пышные ветви раскинулись во все стороны, а корни ушли глубоко под землю.

Соответственно, изменился и окружающий пейзаж. Сухая трава стала зеленой, а вокруг распустились цветы.

Глава 8.3 Конец задания (часть 2)

Мягкий ветер принялся разносить по сторонам освежающие ароматы красных, белых и зеленых растений самых разнообразных видов.

– Вау!

– Ну и дела…

– Такое ощущение, будто происходит смена сезона… – восхитились Тени Земли и члены штурмового отряда, смотрящие на невиданное доселе зрелище.

Не успев расцвести, цветы увяли, а листья их опали, но вскоре они снова зацвели, и вокруг образовался густой лес.

Мировое Древо вернулось в свой дом и полностью восстановилось.

Эльфы, защитники леса, вскоре вернут себе утраченные силы.

Разблокирована древняя эльфийская магия.

Близость с духами и феями была повышена, что предоставило возможность вызвать Короля Духов и Короля Фей.

Отныне появилась возможность получить новые классы: Лесной Житель, Лесной Охотник, Воин Мирового Древа и Хранитель Леса.

Все эльфы получили благословение Мирового Древа, воздействующее на них, пока те находятся на территории лесов:

Их зрение было улучшено на 100%.

Скорость передвижения была увеличена на 30%.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 50%.

Магия земли была усилена.

В зависимости от стадии роста Мирового Древа все эльфы получат более продвинутые эффекты благословения.

Преобразования претерпел и Аберийский Лес. Давным-давно в нем поселились злые монстры. Но теперь, когда зеленая аура Мирового Древа окутала все вокруг, пепельно-серая трава ожила, а вместо плотоядных животных лес наполнился травоядными.

Появились даже высшие эльфы, которые, как считалось, уже давно исчезли.

Такой была сила Мирового Древа, очистившая Аберийский Лес, одну из 10 Запретных Зон!

Если Мировое Древо вырастет и вернется к расцвету силы, эльфы смогут взять его ветви и корни и распространить лес по всему миру. При этом каждый понимал, что процветание лесов принесет полное возрождение эльфийской цивилизации.

– Так. Я собираюсь прямо сейчас создать персонажа-эльфа.

– Эльфы – лучший выбор.

– Те, кто уже давно играет за эльфов, выиграли в лотерею.

– У эльфов и без того столько преимуществ, а теперь еще и Мировое Древо…

Впрочем, несмотря на то, что Мировое Древо было возвращено домой, цепочка заданий еще не завершилась. Для расширения лесного массива требовались эссенции земли. А для их получения в первую очередь необходимо было расчистить местность от монстров.

Вот почему Мировое Древо в кооперации с высшими эльфами сгенерировало задание по уничтожению монстров в окрестном регионе.

Члены штурмового отряда тут же приняли его, но вскоре последовало еще одно задание. Мировое Древо обратилось непосредственно к Теням Земли:

– Вы должны встретиться с драконом Ратуасом.

– С с-синим драконом? – переспросил шокированный Анрин.

– Да. Вы должны доставить ему мое сообщение.

– Уф-ф… отговаривать вас ведь бессмысленно, да? – вздохнул Элрикс.

Задание, связанное с драконом… Трудности, которое оно сулило, были очевидны, но и очевидных причин отказываться у них тоже не было.

– Конечно.

– Естественно!

Впрочем, Элрикс и сам был таким же. Единственное, чем он был расстроен, так это тем, что он мог пропустить войну с Кэйберном.

***

Приостановив дальнейшее выполнение задания, Виид вернулся в Мору. Охота и сбор гномов также были важны, однако первым делом он должен был спланировать войну.

«Мне нужно рассмотреть как можно больше вероятных сценариев. Дракона нужно заманить в удобное для нас место».

В худшей ситуации дракон откажется спускаться на землю. Если он будет парить над землей и беспрестанно поливать все вокруг своим дыханием – то как его вообще победить?

«Никак. Воздушный бой – это гарантированный проигрыш. Если ситуация разовьется таким образом, нам всем нужно будет отступить. Единственный шанс, который у нас есть – это связать его битвой на земле».

Каким-то образом Кэйберна нужно было затащить вниз.

– Можно расположить в городе несколько частей нашего магического корпуса, – глядя на карту Моры, предложил Аркхим.

– Думаешь, против дракона с высочайшим сопротивлением к

магии сработают какие-то жалкие заклинания?

– Да, урон будет серьезно уменьшен, но… Но есть много другой, не боевой магии. Волшебники могут обеспечить воинов заклинаниями полета или ускорения.

Таким образом, маги и призыватели Гильдии Гермес получили особое задание. Тем временем в Мору прибыли Гаушу, Хайлер, Калькус, Гросс, Кребульта и другие люди, преуспевшие в битве на Гарнавской Равнине. Кроме того, они привели с собой и вверенные им войска.

Виид запросил у Гильдии Гермес 10000 игроков, чтобы те использовали Жаровню Жертвоприношения, но сделать это согласилось куда больше членов гильдии.

– Они все готовы зайти так далеко?

– Я и сам удивился, увидев такое количество добровольцев, – горько улыбнулся Аркхим. –Они хотят убить дракона. Ну а магам, наверное, хочется поднять уровень своей души.

– Уровень души?

– Как только игрок становится продвинутым магом, его высокая магическая сила открывает связь с душой. Поговаривают, что развитие уровня души позволяет куда быстрее использовать заклинания…

– Итак, чтобы поднять уровень души, им нужно охотиться на могущественных монстров?

– Верно. Обычные монстры здесь не помогут. Как ни странно, но лучший противник для мага – дракон. Если поблизости умрет дракон, они смогут даже поглотить часть его маны.

Класс, который, как и ожидалось, был самым сильным с момента выхода Королевской Дороги – это маг!

Когда не хватало информации, по игровому сообществу начинали распространяться абсурдные слухи о магах. К примеру о том, что они способны одним-единственным заклинанием взорвать целую гору.

Соответственно, на более низких уровнях играть магом было тяжелее, чем воинами, но при этом даже на такой стадии волшебники могли похвастаться мощными атаками.

Тот факт, что магические заклинания были труднодоступными, а магическое снаряжение – дорогим, лишь подчеркивало особую силу данной профессии.

В настоящее время маги не были так популярны, как поначалу, но корпус магов Гильдии Гермес, несомненно, был лучшим на континенте.

Кроме того, Аркхим и другие бывшие командиры Гильдии Гермес предстали перед гражданами Моры и принесли публичные извинения. Они признали, что несут ответственность за

преждевременную активность Кэйберна и сказали, что сделают все, чтобы остановить его.

Это был неизбежный образ действий, учитывая, что Гильдия Гермес хотела продолжить активную деятельность на Центральном и даже на Северном Континентах.

Вот почему Виид не стал принимать их извинения близко к сердцу.

«Какой смысл делать серьезную ошибку, чтобы потом за нее извиняться?»

Единожды совершив злодеяние – навсегда остаешься злодеем. И даже если у такого злодея случались проблески совести, это еще не означало, что его следовало простить. По статистике, в мире было слишком много подонков, чтобы их сосчитать.

Впрочем, в ответ на их слова Виид лишь улыбнулся:

– Теперь мы с вами по одну сторону баррикад.

– Естественно. Как говорится, кто прошлое помянет – тому глаз вон, ха-ха, – рассмеялся Аркхим.

«Идиоты, которые пытались лишить меня жизни…»

«Величайший враг Гильдии Гермес!»